

96/1-2

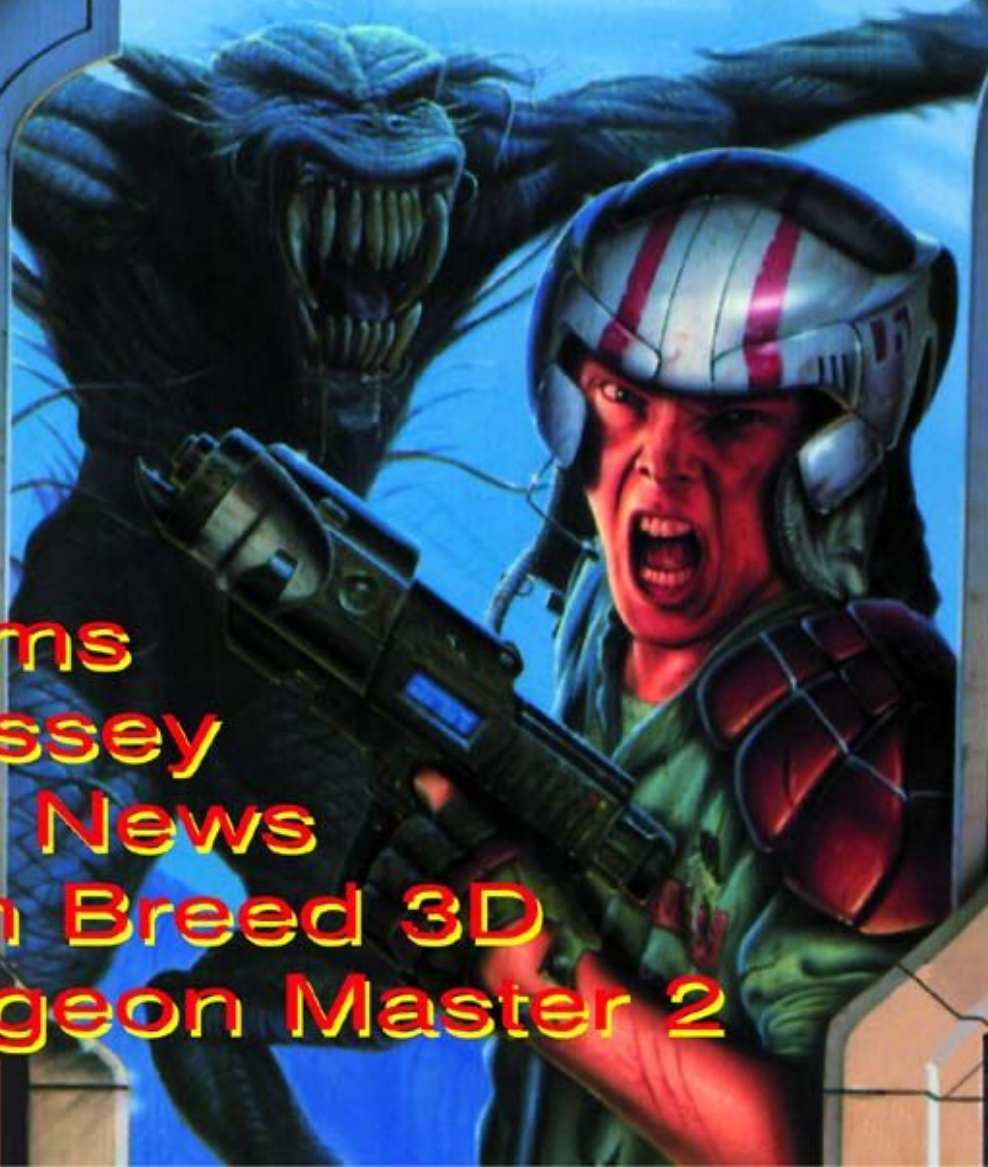
A GURU legyen veletek!

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

# A GURU

**Worms**  
**Odyssey**  
**Mad News**  
**Alien Breed 3D**  
**Dungeon Master 2**



## INTRO

Üdv mindenkinek!

Mielőtt nagy átkokat mormolva a szemétköszört irányoznátok meg az új GURU-val, szeretnénk ha elolvasnátok a mostani intro-t. Nem meglepetődzésről lesz szó, hanem megpróbáljuk egy kicsit tényszerűen megnézni a GURU (és az Amiga) helyzetét.

1. Miért volt szükség a lap méretének csökkentésére?

Mint bizonyára gondolhatjátok, pusztán anyagi indokai voltak. Eddig fedeztük a néha már veszteségbe hajló GURU kiadását, azonban most elértünk egy pontra, melyről kezdve sajnos ezt nem tudjuk viselni. Az elmúlt hónapokban ugyan nőtt az előfizetői és vásárlói állomány, azonban ez sajnos nem volt elégséges a január 1-ét bekövetkező kb. 20-30%-os papír és energia áremelés fedezésére.

## 2. Mit tehetünk?

Több alternatíva is felmerült a kérdést megoldására. Az első lett volna a legdrasztikusabb, ekkor szépen búcsút inttünk volna az Amigás tábornak. Nos ez szóba sem jöhetett. A második egy full FF átalakulás lett volna a megszokott oldalszámmal és nagyságban. Mi ezt nem éreztük helyesnek, hiszen rengeteg olyan program és játék van, mely igényli a színes oldalakat. Úgyhogy ez sem nyerte meg tetszésünket. Maradt a harmadik variáció, mely segítségével „csak” a méret csökkent.

### 3. Mekkora most végül is a GURU?

Méricskélések kezdődtek ezután, melyek eredményét most veletek is közöljük. A kieső oldalak miatt (Sorry az Ataris pajtások felé, de a MIDI Music Kft vagy nem akarta, vagy nem tudta tovább szponzorálni az Atari rovat működését) kb. 5-6 oldallal megnőtt a hasznos felület az újságban. Emellé társul az is, hogy levittük a fontméretet is, illetve gazdagosabb kihasználást igyekeztünk megvalósítani. Ezek segítségével gyakorlatilag majdnem (kb. 1 oldal hiján) ugyanott vagyunk, ahol a decemberi számnál tartottunk. Előre is elnézést kérünk azoktól, akik nehezen fogják elolvasni a szövegeket, sajnos nem volt más választásunk.

#### 4. Mi újság a programokkal?

Ha megnézték a News-t, akkor láthatjátok, hogy két nagy cég ismét visszatérőben van az Amiga frontra. A Team 17 és 21st új játékaik valószínűleg egy kicsit fel fogják kavarni az állóvizet. Meglepően sok program jelenik meg mostanában, úgy látszik egy-két nagyobb német és angol cég megpróbálja felkarolni az Amigás piacon tevékenykedő lengyel szomszédainkat. Tombol a DOOM klón örület, az alkotások egyre életképesebbek, szóval úgy érezzük (most egy kicsit jobban, mint egy-két hónapja) van még keresnivalója az Amiganak.

### 5. Mik a ferveink?

Terveink egy részét már láthatjátok (ilyen például az interaktív kívánságlista, lásd 59. old), más terveink pedig születőben vannak. Nagy segítségel jelentene, ha a lapban találó kérdőív fénymásolatát kitöltve visszaküldenétek, így igazán az lenne amit Ti szeretnétek. Mindenképpen abba az irányba szeretnénk elmozdulni, hogy a lapban olyan dolgokról olvashassatok, melyeket Ti favorizáltok. A kezdet valószínűleg nehéz lesz, ha beindul a dolog, akkor szerintünk mindenkinek jobb lesz.

Így a végére csak egy mondatot szeretnénk még leírni:

**Minden nehézség és probléma ellenére Mi és Ti is Amigosok vagyunk és azok is maradunk....**

GURU Team



A GURU postacime: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • E-mail: guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina

Lapmanger: Lám Gábor • Médiamanger: Szakács Gábor

Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ár 248 Ft.

Megevásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál. Acomp Kft. Novotrade 2C.

Szűcs Software, BIT STOP Bt., Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/Fax: 113-0-114

Tereszti a HIRKER Rt., NHRT. • ISSN 1216-2353

Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679. Fax.: 250-0814

Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása.

illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

# TARTALOM

- 4 Hírek
- 6 Worms
- 9 Dungeon Master II
- 15 Odyssey
- 16 Super Street Fighter 2 Turbo
- 18 Forest Dunb & Jurajski Sen
- 19 Hírek
- 20 Alien Breed 3D
- 23 Mad News
- 28 Kérdőív – kitöltendő!
- 30 Shareware programok
- 32 Levelezés
- 34 Cheat Mode
- 35 PD Zóna
- 36 Interjú Tsunami/VD-szel
- 37 Apróhirdetés
- 39 Filmvilág
- 40 Digita Organizer II
- 41 Ppaint 6.4
- 42 Hírek
- 44 Assembly programozás
- 46 AMOS
- 48 Programozástechnika
- 50 A Rendszerbarát
- 52 Demologia
- 54 Külvilág
- 56 Demologia
- 58 Toplista



# HÍREK

## Slamtilt

A news rovat elejére rögtön egy olyan program kínálkozik, melynek valószínűleg mindenki nagyon fog örülni. Nos, a Slamtilt egy szuper AGA-s flipper lesz és egész véletlenül a flippergyáros 21st adja ki. Úgy látszik mindentajta ellenkező hireszteléssel szemben nem hagyják abba az Amigás fejlesztéseket. A flipper egyébként a jól megszokott sémára épül, szuper animációk, elrejtett aljátékok, remek grafika, huncutságok,



ball lock és még rengeteg más. A megjelenési dátumot még nem közölte a cég, azonban a pályák állapotából ítélve már nem lehet messze.

## Vital Karting

Valamikor az év utolsó napjaiban jelent meg a Vital Karting, mely stílusú programmal még nem igazán találkozhattunk Amigán. A gokart programban 100 és 125 köbcenti-méteres gokartokkal versenyezhetünk. Ami igazán élvezetessé teszi a játékot, az a 3D texture mapped grafika. Az alkotók megpróbálták lehetőleg minél jobban megközelíteni a va-



lóságot, legalábbis ami a gokart mozgását illeti. Sajnos a grafika, gondolom a sebesséigény miatt, csak ditherezett 2\*2 pixeles kivitelben élvezhető, ami egy kicsi rontja az összehatást. Egyébként ha megunjuk a 3D-s nézetet, akkor akár 2D-ben is kergethetjük ellenfeleinket.

## Jimmy's fantastic journey

A régi szép időköt idéző demo akadt a minap a kezembe. A tipikus platform játék nagyon hasonlít azokhoz az aranyos és grafikaiag nagyszerűen kidolgozott játékokhoz, melyek naggyá tették annak idején az Amigát. A végleges játék 24 pályából fog állni, melyek természetesen különböző világokon fognak játszódni. A játék teljesen egyutas, azaz nem igazán van választási lehetőségünk,



hogy kitérünk-e az ellenünk küldött ellenfelek elől. Gyűjtögetni valót is bőven találunk a pályákon, persze

csak akkor ha el tudjuk kerülni a rengeteg ártó szándékú ellenfelet. Érdekesség az, hogy a játék rendelkezik save funkcióval, ami nem igazán megszokott az ilyen jellegű játékokban.

## Jaktar

Ez a program valószínűleg súrolja a shareware kategóriát, bár mostanában már teljesen összemosódott ez a kategória. Egy tipikus RPG-vel van dolgunk, annak minden velejárójával. Alapértelmezésképpen egy térképen haladhatunk csapatunkkal. Ha betérünk egy Dungeon-ba, akkor a program átkapcsol 3D-s megjelenítésre. A szokásos lehetőségek állnak rendelkezésünkre a programban, va-



rázslatok, fegyveres harc meg minden hasonló móka. Elég változatos a található ellenfelek listája, hiszen előfordul itt a legegyszerűbb patkánytól kezdve a goblinon át az óriásig mindenki aki számít. Úgy gondolom, hogy érdemes megnézni a programot a kidolgozatlan grafikája ellenére, hiszen ettől még nagyon jókat kalandozhatunk a Jaktar-ral.

## Airbus II

Valószínűsítem, hogy az Airbus név ismerősen cseng a szimulátorok kedvelőinek, hiszen a program elég híres volt annakidején (főleg a Luft-hansa pilóták körében, mert ezen tanultak meg repülni). Nos, úgy látszik közeledik a második rész kiadása is, melyben igazából nem sok változást



láttam. Sajnos kénytelen voltam egy szűkített demo verzió alapján megítélni a készülő programot, mely ha jól sejtem nem fog hatalmas változtatásokat tartalmazni az előző részhez képest.

## Hillsea Lido

A Vulcan is megrázta magát mostanában, hiszen a nemrégiben megjelent Timekeepers után itt a következő programjuk, a Hillsea Lido. A megszokott grafikai stílusú játékban ezúttal egy tengerparti sétány menedzselésével kell foglalkoznunk. Nagyon sokrétűnek ígérkezik a program



attól függetlenül, hogy csak a Mini-Serie feliratot viseli. El sem tudnánk képzelni, hogy mennyi szervezési feladatot és persze rengeteg tőkét igényel a partszakasz és a sétány ellátása. Sok mindenre figyelünk kell a játékban, hiszen például nem szívesen nyaralnak az emberek egy piszkos, hulladékoktól hemzsegő, vagy akár ápolatlan ágyásokkal teli nyaralóhelyen. Mindenesetre érdemes játszani a programmal, hiszen nem tűnik rossznak, sőt!

## Conquest

Régen jelent meg stratégiai játék Amigára, úgy gondolom épp itt volt



az ideje egy Conquest stílusú játéknak. Indításkor négy nemzet vezére közül választhatunk, de érdemes megfontolnunk, hogy kit részesítünk előnyben, hiszen mindegyik karakternek megvannak az előnyei és a hátrányai is, és persze mindegyiknek már a stílusa. Indításkor egy kis pálya jelenik meg melyen nagyon egyszerű lesz a dolgunk, el kell foglalnunk a rendelkezésre álló katonasággal és lakossággal az üres, illetve ellenséges területeket. Építhetünk mindentféle épületeket, melyek persze hatékonyan befolyásolják a rendelkezésre álló ember állomány mennyiségét. A játék kidolgozottságára lehet panaszkodunk, azonban úgy gondolom, hogy nem olyan nagyon vészes a dolog, mindenképpen érdemes egy kicsit kalandozni a Conquest világában.

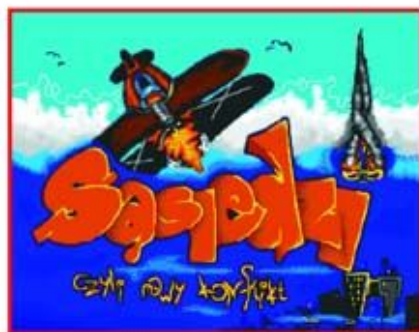
## Weel Spin

Ismét egy lengyel alkotás, és ismét a Black Legend. Az autós programban 3 fajta jármű közül választhatunk a sportautótól a terepjáróig. Lehetőség van arra, hogy fejlesszük gépünket, persze csak az adott korlátaink között. Minden jó helyezéért jutalmat (pénzt) kapunk, melyből tudjuk finanszírozni a fejlesztéseket. A remekül kidolgozott állóképek után egy kicsit lehangoló a játék folyamata, mivel nagyon egyszerű sprite-okkal kell versenyeznünk. Azért persze nem ilyen vészes a helyzet, hiszen így jó játéknak ígérkezik a Weel Spin, minden sebességőrültnek bátran ajánlhatom.



## Sasiedzi

Egy aranyos kis lövöldözős program, melyben maximum 3-an játszhatunk egymás ellen. Célunk az, hogy összegyűjtsük a pályán feltűnő kis bonus tárgyakat, úgy hogy lehetőleg nem zuhanunk le és mindezek közben még elkerüljük a minket lövöldöző barátaink lövedékeit. Le is zuhanhatunk persze, csakúgy mint az életben. Repülünk igen reálisan mozog, ami néha igen nagy nehézségeket támaszt a pilótával kapcsolatban. Természetesen azt már mondanom sem kell, hogy szintén lengyel alkotás.



tásról van szó, bár megmondom őszintén, ha nem látnám a lengyel feliratokat fel sem tűnne a dolog. Vajon miért nem tudunk eljutni mi is egy szintre az Amiga terén?

## Super Tennis Champs

Múlt év végén dobta a piacra az Audiogenic a legújabb labdás játékát a STC-t. A program a már jól



megszokott igényes grafikára támaszkodva segít minket egy kellemes teniszezésben, mely igen hasznos, főleg így a nagy zimankó közepén. Négyfajta lehetőségünk van a versenyzésre (Exhibition, Grand Slam, Tournament, League). A program kidolgozottsága mind a grafikában, mind a versenyzők mozgásában nagyon szépen ki van dolgozva, igazán élvezetes a játék a STC-vel.

Bear™

# WORMS

Nemrégiben jelent meg a TEAM 17 régen várt játéka, a WORMS. A program nem egy új ötlet alapján készült, hanem egy régesrég ismert témát dolgoz fel. A C64-es időkben talán sokaknak ismerősen cseng az Artillery Duel név, de említhetném az Amigás Scorch Tanks-ot is. A cél mindkét játékban azonos. Adott egy kétdimenziós pálya, ahol két tankkal egymást kell szétlőnünk, mégpedig úgy, hogy a tank csővének emelkedését és a lövés erősségét tudjuk változtatni. Felváltva lövünk, és aki hamarabb találja el a megfelelő szöveget és lövéserősséget, az már sínen van (a másiknak reszelték).

## Alapok

A WORMS gyakorlatilag ugyanerre a sémára épül fel, csak az idők



változtak azóta, és egy kicsit modernebb körítést kapott az egész játék. A WORMS-ban nem egyéni küzdelem folyik, hanem kökemény csapatmunka, nem egy magányos harcost kell irányítanunk, hanem egy egész csapatot. Itt minden vérre megy. Itt mindent komolyan kell venni. Nincs irgalom. Az okosabb győz, a gyengébb elbukik. Minden fegyver megengedett magasztos céljaink eléréséhez. Elérkezett hát az idő, hogy igazságot tegyünk a kukacok kegyetlen világá-



ban, és megmutassuk, hogy ki a girnyó a gáton.

## Hát akkor...

Eme kis bevezető után már biztosan felborzoltam jó néhány olvasó idegszálait, de mindenkit megnyugtatom. Ez a játék nem Doom, és nem is Mortal Kombat. Bár repkednek a potonok és surrognak a rakéták, de nem fröcsköl a vér és nem folyik ki belől. A programozók a lehető leghumánusabban (legkukacosabban) és legpoénosabban oldották meg mindazt, amit egy hétköznapi ember gyilkolásnak és pusztításnak definiál. A játék főszereplői természetesen a kukacok, akik most fegyvert ragadtak jogaik érvényesítése érdekében.

A játékot igazából egyedül is lehet játszani a gép ellen, de az igazi csemege a nyolc Human játékos üzemmódban rejlik. A játék elindítása után egy menübe kerülünk.

– **PLAY GAME** – Itt tudjuk a játékot elindítani. A következő képernyőn választhatunk a játék módjai között. A LEAGUE és a FRIENDLY opciók között csak annyi különbség van, hogy a LEAGUE-t választva a WORMLIST a harc kimenetele alapján változik, míg FRIENDLY esetén nem. Lehetőség van még gyakorlásra – TRAINING, illetve a körmérkőzéses játékokra is – TOURNAMENT. Ha kiválasztottuk a játékmodot, akkor egy következő képernyőre kerülünk. A megjelenő csapatok közül ki kell választani, hogy melyik harcosgárda tagjai mérjék össze tudásukat és szerencséjüket a következő menetben. Az OK-ra klikkelve máris nyomulhatunk.

– **TEAM ENTRY** – Itt tudunk változtatni a csapatok felállításán. Alapállapotban 4 HUMAN és 4 CPU csapat van nyílvántartva, de bármelyik csapat lehet HUMAN vagy CPU által irányítva. A CLEAR-ra klikkelve a nevek kitöltődnek, és saját elképzeléseink szerint adhatunk harcosainknak neveket.

– **OPTIONS** – Ez az egyik legbonyolultabb menüpont. A szokásos irányítási, hang és egyéb dolgok mellett itt tudjuk beállítani a menetek hosszát, a gondolkodási időt, a fegyverek használatát és mennyiségét, és sok más egymást. Ha már rutinosabbak vagyunk, akkor izgalmasabbá tehetjük a játékot egy-két fegyver kikapcsolásával, vagy a gondolkodási idő lerövidítésével.

– **RECORDS** – A WORMLIST-et nézve teljes körű információt kaphatunk eddigi tevékenységünkről.

A többi menüpontra nem vesztegetek időt, mert úgyis egyértelműek.

### !!! DANGER ZONE !!!

#### !!! Rabid Worms !!!

Nézzük a játékot. Miután elindítottuk a menetet, a gép egy LANDSCAPE-et fog generálni. Ha most (asszem) a JOBB egérgombot megnyomjuk, akkor lehetőségünk adódik egy kódszót begépelni (ez bármilyen karaktert tartalmazhat), és ekkor ez alapján fog generálódni a pálya. Ugyanaz a kódszó minden esetben ugyanazt a pályát generáltatja a programmal, tehát a későbbiekben egy-egy jól sikerült pályát a kódszó alapján bármikor újragenerálthatunk. Ha kész a pálya, akkor a gígcakon a sor. Min-



den kukac feje fölött a neve látható, ez alatt a HEALTH-je. A kukac akkor esik ki a játékból, ha a HEALTH-je elfogy, vagy ha kirepül a pályáról, illetve beesik a vízbe (XY is an EX WORM). A csapatok kukacai egymás után felváltva következnek, először az első kukacok, majd a másodikok, stb. Ha megkaptuk az irányítást, akkor máris cselekedhetünk.

A kukacot a jobb és bal kurzornyílal mozgathatjuk, a fel és le kurzornyílal a célkeresztet tudjuk mozgatni, az Enter-rel ugorhatunk, a Space aktiválja a kiválasztott eszközt. A pályát az egérrel tudjuk mozgatni. A JOBB egérgombbal tudjuk



a felhasználható eszközök arzenálját előcsalogatni. Ez a képernyő alsó részén jelenik meg, BAL gombbal lehet választani. Ha valakinek van CD<sup>32</sup> joypadja, akkor azt is használhatja, ekkor sem a billentyűzetre, sem az egérre nincs szükség. A Space használatára külön kitérek. Egyes fegyverek használatakor a Space nyomvatartásának ideje határozza meg a lövedék mozgásának energiáját. Ezt a képernyő alsó részén egy csik jelzi. Még egy fontos dolog! A lövéserősséget jelző csik felett egy másik jelzőcsik is látható WIND felirattal. Ez a mindenkor szélviszonyokat hiva-

tott jelezni – melyik irányba és mekkora erősségű szél fúj. Ezt a fegyverek használatánál mindig vegyük figyelembe (tudod: széllel szembe ne pis...)! A különféle pályákon más a gravitáció értéke is, ezt is figyelembe kell venni. Még egy apró megjegyzés. A különféle lövedékeknek és robbanóanyagoknak más-más a hatótávolsága. Mindig vigyázzunk, hogy

saját kukac ne legyen a várható detonáció közelében, mert esetleg ő is kap egy adagot a robbanásból. Ha egy kukac elhalálozik, akkor az pukkan egyet, és ez is káros a mellette tartózkodók egészségére.

#### Teetchung, teetchung

Nézzük sorban a felhasználható eszközöket. A Max damage a telitalálat esetén okozott sebzés értéke.

**Bazooka / Homing Missile** – ezek rakéták. A Homing Missile nevéből adódóan célra tar, de csak szélcsendes időben pontos igazán. Max damage 50.



**Grenade / Cluster Bomb / Banana Bomb** – ezek gránátok, különféle hatóerővel. A Cluster Bomb robbanás után 5 darabra válik szét, majd megint robban. Banana Bomb-ot csak a pályára leeső ládákban találhatunk, működése a Cluster Bomb-éhoz hasonló. A késleltetési idő 1-5 mp között állítható. Max damage: Grenade 50, Cluster (5x) 30, Banana 75.

**Shotgun / Uzi / Minigun** – lőfegyverek. A Shotgun az egyetlen fegyver, ami

irányíthatunk. A megfelelő helyen Space-szel felrobbantható. Max damage: Dynamite 75, Landmines 50, Sheep 75.

**Airstrike** – légicsapás. A kiválasztott helyet enyhe szőnyegbombázás éri, az ott tartózkodók örömére. Default egyszer használható, de csak a második körtől. Bár ládákban lelhetünk utánpótlást, azért ajánlott a végére tartogatni.

**Teleport** – teleport. Az aktiváló kukacot a kiválasztott helyre teleportálja.

**Kamikaze** – kamikaze. Kukacunkkal öngyilkos módon ráveteljük magunkat az ellenfélre, de ennek mi is kárát látjuk. Nem igazán értettem, hogy miért jó a használata, de szerencsés esetben akár 4-5 ellenséges kukacot is kipaterolhatunk vele a pályáról. Max damage 30(?).

**Surrender** – megadás. A kiválasztott kukac megadja magát....de mi értelme?

**Prod** – biliárdgolyó effektus. A Prod szintén titkos fegyver, csak ládákban található. A használatához közelítsük meg az ellentel, majd Space-szel pöccintsük meg. Szakadékok szélén bémészködő ellenséges kukacok, reszkesselek!

### Prológos

Ezek lettek volna a fegyverek. Használatuk sok gyakorlást igényel, főleg rakéták és gránátok esetén.

Minden esetben érdemes mérlegelni, hogy melyik fegyvert használjuk, mert megéri. A megfelelő stratégiát csak sok gyakorlás után fogjuk tudni kitapasztalni. Persze ez nálam már rutin kérdése (néhány

átvirrasztott WORMS-os éjszaka után). Minden Amiga tulajdonos figyelmébe ajánlom, mert talán a legutolsó „nagy” játékok egyike.

SAKworm



körönként kétszer használható. Az Uzi csak egyszer, de annál jobban. Minigun-t csak ládák mélyén lelhetünk, viszont nagyon bír ám kaszálni és messzebbre hord, mint az Uzi. A lövedékekre nem hat a szél és a gravitáció. Max damage 25.

**Fire Punch / Dragon Ball** – közelharc esetén használhatóak. A Fire Punch esetén közvetlenül az ellenfél mellé kell állni, a Dragon Ball pedig kb. 5 kukacnyi távolsáig hat. Kétúton használhatóak az ellenfél megfűrdetésére. Max damage 30.

**Dynamite / Landmines / Sheep** – egyéb kategória. A Dynamite a lerakás után 5 mp-cel robban, és szép nagy lukat csinál, tehát nem árt eldzsálni a helyszínről. A Landmines a lerakás után aktív, ha bárki rácsúszik, robban. Default találunk belőle 8 db-ot a pályán. Shotgun-nal felrobbantható, ez néha nagyon jól használható. A Sheep egy titkos fegyver, csak ládákban található. Aktiválás után megjelenik egy barika, amit

Szorult helyzetben kitűnően használható. Ládákban található utánpótlás.

**Blowtorch / Drill** – a Landscape átalakítására használhatóak. A Blowtorch a kiválasztott irányban utat vág kukacunk számára, a Drill-lel pedig lefelé tudunk áskálódni. Hasznos funkció a tereptárgyakon való átkeléshez.

**Bungee / Ninja Rope** – kötelek. A Bungee nagyobb mélységek esetén, a Ninja Rope pedig nagyobb magasságok eléréséhez használható (ha ugyebár leesünk valahonnan, akkor kört veszünk).

**Girders** – hidépítéshez használható. A bombák által megrongált hidakat tudjuk kijavítani vele, vagy újat tudunk építeni.

**Skip Go** – lépés elpasszolása. Ha egy kukacunkkal nem akarunk akciózni, akkor evvel az ikonnal tudjuk átadni a lépést a következőnek.



# Dungeon Master II



|                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| 5/Cielus                 | /3/2/0/0/100/70/ 5/58 |
| 6/Bone Blade Cleaver     | /4/0/0/0/ 91/80/ 3/50 |
| 7/Equus                  | /1/3/0/0/ 95/85/ 2/57 |
| 8/Hel Farvil             | /0/2/3/0/ 32/47/33/38 |
| 9/Kol Del Tac            | /3/2/0/0/ 94/36/ 0/56 |
| 10/Anders Light Wielder  | /0/2/0/3/ 28/47/36/37 |
| 11/Cordain Dawnkeeper    | /2/0/3/1/ 57/68/22/38 |
| 12/Green Ozbob           | /0/1/2/3/ 35/47/40/38 |
| 13/Odo Alu Kailo         | /2/0/3/0/ 60/55/24/54 |
| 14/Jarod NightWelder     | /0/2/0/3/ 62/85/20/40 |
| 15/Saros Shadow Follower | /0/0/1/4/ 72/50/29/40 |

Egy rövid magyarázat az adathalmazhoz:

**Sorszám:** ennek szinte semmi jelentősége, a térképen könnyebb jelölni.

**Név:** Név

**Szintek:** Na igen. Ez az egyik legjobb dolog a DM rendszerében, ugyanis itt minden karakter harcos, pap, varázsló és ninja is egyszerre. A harcosok jellemzője a sok-sok HP (életerő pont) és a közelharc fegyverek használata (iszonyú erősek). A ninják dobó- és lö-

1987 környékén az FTL kiadta a Dungeon Master-t, és akinek akkoriban volt Amigája vagy Atarija, azok valószínűleg jól szórakoztak vele. Egy évre rá kijött a Chaos Strikes Back, ami a DM folytatása volt, és egy kicsit(?) nehezebbre sikeredett (főleg használható térkép nélkül). Ezután jött a nagy csönd, és 1995-ben megjelent a Dungeon Master II(?) először PC-re, aztán Amigára is (Yeeeaah!)(de csak A1200-HD, és sok-sok memo, (alapon is elindul, de lassú). De legalább multiskingol, ha nem tudja becsukni a Workbenchet (Bal Amiga-N/M)).

A történetnek semmi köze az eredeti DM-hez, csak annyi, hogy a játék alaprendszerét megtartották. Az alaptörténetről annyit, hogy adott egy nagy vár (Skullkeep a neve), abban adott egy nagy-nagy (kb. 6 emelet) gép (Zo-Link a becsületes neve), amit be kellene indítani. Erre csak egy bátor kalandozó vállalkozik (Zed Torham a neve, és ő a főhős), plusz társul hozzá három haver a tízennegyből, akik hűvösre téve vár-

ják, hogy valaki kiszabadítsa őket. Ők a következők:



Sorszám/Név/Szintek(Harcos/Ninja/Pap/Varázsló)/Életerő/Stamina/Mana/Teherbírási

|                  |                       |
|------------------|-----------------------|
| 0/Torham Zed     | /3/1/2/2/ 83/77/14/50 |
| 1/Alai Mon       | /1/1/1/1/ 65/75/12/46 |
| 2/Uggo The Mad   | /3/2/0/1/ 88/65/10/54 |
| 3/Seri Flamehair | /0/0/4/1/ 88/65/10/54 |
| 4/Tresa Vulpes   | /0/3/0/2/ 47/67/17/48 |

fegyverek használatában jók (ezek nem jók semmire), valamint kézharcban (ez se sokra jó), úgyhogy ennek nincs semmi értelme. A papok gyógylöttyiket készítenek és védővarázslataik vannak (lásd később). A varázslók a legbrutálisabbak a varázslók



lataik miatt, úgyhogy ilyen téren mindenkit fel KELL fejleszteni a lehető legmagasabbra. A szinteknek nevük is van:

- 1- Neophyte
- 2- Novice
- 3- Apprentice
- 4- Journeyman
- 5- Craftsman
- 6- Artisan
- 7- Adept
- 8- Expert
- 9- 14 - 1-6. Master (szép jelei vannak) és a 15. Minden kasztnál más.

Egy kezdő csapatnak érdemes felvenni Cletust, és hátulra Serit és Sarost(a négy színes figura mutatja a felállást, a kis kéz pedig az aktuális vezért).

Varázslatok is vannak: A spellék néhány (2-4) rúnából állnak, ebből az első az erő, ami minél nagyobb (balról jobbra növekszik), annál erősebb a spell. A második az anyagi forma (tűz, víz, stb.), a többi pedig mindentéle egyéb kavarási a spell. A leírásnál az erőt nem írom le, az szabadon választott (bár, ha gyenge a varázsló a magasabb szintű spell nem fog neki menni, ráadásul több mana).

**Varázslói(Wizard) spellék:**

**Támadó varázslatok:**

**Méregfelhő** -3,1- Vicces, ha az ellenfél nem mozdul, rossz neki.

**Tűzlabda** -4,4- A legjobb, iszonyú nagyot üt (ha 6-os erejű).

**Méreglövédék** -5,1- Nem sokszor használható, nincs értelme.

**Szelleműzés** -5,2- Speciális ellenfelek ellen használható, de ellenük csak ez.

**Villám** -3,3,5- Sok mana, gyenge, rossz. De: szép.

**Támadó Minion** -6,2,1- Brutális, aranyos, róluk bővebben később.

**Egyéb spellék:**

**Láthatatlanság** -3,2,6- Értelmét nem látom, ezzel is lát minket mindenki.

**Gyorsítás** -3,4,2- Nagyon, nagyon jó, sokszor szükség van rá.

**Stamina növelés** -1- Ha valaki túl fáradt, ez segít egy kicsit.

**Gyógylőtyi** -2- Health pontokat állít vissza.

**Pajzsital** -1,5- Nincs sok értelme, a sebződést csökkenti.

**Wisdom** -1,5,3- Időleges Wisdom táp.

**Vitality** -1,5,4- ua. mint feljebb, csak Vitalitáttal.

**Strength** -4,5,1- nem mondom meg, ml.

**Dexterity** -3,5,2 ...

**Mana** -6,5,5- sok manáért keveset ad vissza.

**Ellenmérég** -2,5- Erősebb mérég ellen (piros csik) erősebb ital kell.

**Egész partyra ható aurák:**

**Fegyverpajzs** -1,4 \

**Máglapajzs** -1,4,3- a nevében leírtaktól véd.

**Tűzpajzs** -4,5,4 /

**Erőnövelés** -3,2,1 \

**Dexterity** -3,2,2- ez meg azt növeli.

**Vitality** -3,2,4 / az aurák közül egyszerre csak egy lehet fenn.



**Ajtónyitás** -6- Speciális használatán kívül nincs sok értelme.

**Mágikus Jel** -1,2- Teremt egy 1,5kg-os ideitlen tárgyat, talán térképezni jó?

**Varázsfáklya** -4- Alapvető varázslat, a kezdők ezzel gyakoroljanak

**Fény** -3,4,5- Túl sok mana, nincs értelme.

**Tolás** -3,3,1- Ha a harcos gyenge, ez is segíthet.

**Húzás** -3,3,2- Lásd egyet feljebb.

**Papi (Priest) spellék:**

**Gyógyitalok** (pósónők):

**Egyéb spellék:**

**Reflector** -6,5,2- Gonosz spell, egy mezőre hat, amiről visszaverődnek a spellék.

**Őrző Minion** -6,2,4- Mint a támadó, csak nem mozog.

**Hordozó Minion** -6,2,2- Nem sikerült használni, csak a Minion mapben levőt.

**Sötétség** -5,4,6- Próbáld ki...

A Minionokról: Ezek ideitlen (?) kis lények csak repkednek erre-arra(ha támadóak), vagy lebegnek egy helyben, és amint találják maguknak egy ellenfelet, azt meglövedözik vic-

ces villámokkal (kisebb probléma, hogy nem érdekli, ha mi útban vagyunk) amíg az ellen meg nem hal, vagy le nem „jár” a Minion. Annál több lövést képes leadni, és annál több HP-je van, minél nagyobb erejű lett idézve.

Még egy pár érdekesség a szintekkel kapcsolatban: üres gyakorlással és sikertelen spellekkel is lehet pontot szerezni, sőt, ha valaki sebesül attól is léphet harcosi szintet (jó módszer a harcosi/ninja fejlesztésre: egy gyors fegyver (Rapier/Blue Steele) a kézbe, a kurzort úgy beállítani, hogy ne kelljen mozgatni a klikk után a csatához, ezután joystick be a mouse portba, és autofire... Egy sör után már szintet is lépett (és lehet, hogy belehalt az unalomba (ez komoly!)). (Ezért a tippért thx for Lay.)

Egy pár érdekesség még a tárgyakkal kapcsolatban: egy rövid lista a fontosabbakról: (utána a hatjegyző szám az ára (ha fontos))

– **Pénztárca:** Megacool ötlet, így nem foglal sok helyet a pénz, ráadásul még „tömörít” is: így nem olyan nehéz a pénz. Az ár Kék kö-Piros kö-Zöld kö-Arany-Ezüst-Réz értékben van megadva, a váltószám 1:4, tehát ha az ár pl. 013020, akkor az egy Piros, három Zöld kö, és még két ezüst. Eladásnál (a boltnál bal oldal) fix árat ad a tárgyért, és itt lehet a pénzt beváltatni: „adjuk el” a pénztárcát. Vételnél viszont lehet alkudni több-kevesebb sikerrel, de kb.

10-15% lealkudható (Equus-sal még több (fajtabelinek jobban megy)). Még egy jó ta-

nács: nem érdemes bántani sem a boltost, sem a teremőrt...

– **Páncélok, Ruhák:** Az elől állóknak valami brutális nagy páncél (a csúcs a „terepszínű” furcsa nevű páncél, amit majd a baltások után lehet venni) de a kezdő falu boltjában KELL két

a teleportálgatáshoz kell, de azt majd lehet találni.

– **Varázsbökök:** Majdnem mind növel egy kis manát (5-40) a sima Staff még fényt is gyűjt, később a legjobb az Emerald Orb (+30 Mana), A



Fire Poleyn (020211)- ezek adnak +15kg teherbírást (apropó teherbírást: ha sárga a karakterablakban a súly felirat, akkor lassul a csapat), és amíg nincs meg a csúcs, addig érdemes a Mithril cuccokat megvenni, majd a hátsóknak odaadni, mert nagyon erősek (szem) és könnyűek. Még egy fontos dolog: a Tech cuccok rosszak, túl gyengék.

– **Fegyverek:** Előre mind a két kézbe valami nagy gyilok, míg hátulra varázsbökök (Staffok). Kicsit bővebben: A nagy gyilok név a következőket tartalmazja: Axe(Balta), Morning Star (Hajnalcsillag, Láncos buzogány), Excysmyr (brutkó kard: a harmadik, legerősebb támadása egy dupla csapás), Vorax (a legjobb, csak kicsit nehéz, de megéri: a Berzerk támadással 250-300-at is tud ütni(éhez képest a 6-os tűzgolyó „csak” 180-200-at sebez)) Pajzsra nincs szükség, az egyetlen ami kell az a TechShield, ami

Numenstaff (+40 Mana), ez a legbrutálisabb „bökö” az egész játékban.

– **Térkép:** Négy szint van: Az első csak, a második már használható, a rajta levő gombok jelentése a következő (balról jobbra): Szörnyek, álfalak és varázslatok jelölése ki/be a negyedik leragasztja a térképet, csak forog a kép, nem mozog velünk. A harmadik, a Scout Map egy felderítő Miniont hív elő, ez mozgatható a térképen való klikkelgetéssel. A Minion Map a csúcs, ez a kereszthelye és köztünk tud tárgyakat cipelni, a megfelelő ikonok használatával (nem bonyolult).

– **Egyebek:** Minden tárgyat nézzünk meg, ha egy kék csík is van az infoblakban, akkor töltetes tárgy, bizonyos számú használat után tönkremegy, újratöltés nincs (egy kivétel azért van: a Numenstaff amit az üstjében (majd ott) fel lehet tölteni). Ezután rakjuk a tárgyat a legjobb harcosunk kezébe, ha fegyver, akkor általában egy kis (?) gyakorlás után megkapjuk a 3 különböző támadást(az Excysmyr duplája csak egy kb. 7.szintű harcos kezében jelenik meg), ha pedig egyéb tárgy, akkor a varázsló kezében a helye (a jelek megfejthetőek a varázslista alapján).





Néhány egyéb tipp: Ha egy tárgyat a fegyvertartó első helyére rakjuk vagy a bal alsó szütyőbe, akkor az a megfelelő kézbe vehető az üres kéznél megjelenő harmadik opcióval. Majdnem minden tárgyat amit már biztos nem használunk, érdemes eladni, a pénz könnyebb. Az asztalokat meg egyéb tárgyakat lehet tologatni is, egy klikk a tárgyra (ugye a legerősebb karakter a vezér?), utána a kurzort a megfelelő irányba húzni, majd újabb klikk. Nem minden lény ellenséges (igaz csak másfél kivétel van, a Rockiek és a farkasok félig). Az ellenséges Minionokon (zöld szemük van) kívül, akik végigüldöznek a fél világon minden lénynak van egy meghatározott mozgástere, ezen a határon kívül egy lépéssel akár aludhatunk is, nem jönnek oda.

Közelharcra egy-két tipp: Soha ne álljunk le adok-kapok harcra.



az ellenfél erősebb. Mindig érdemes egy lépés távolságot tartani, és ha közelebb lép megütni, majd gyorsan ellépni (de nem az egyik támadó Minionunk villámába). Ez sajnos csak akkor működik, ha egy-egy elleni harc

tékra igaz, hogy egy kulcs csak egy zárba kell, úgyhogy benne lehet hagyni a zárban, csak nem mindig érdemes.

A kulccsal ajtót ki, majd a szemes főcsát szét. Nem valami nagy ellenfél, ha elfogynak (5-6 db van belőlük), nem lesz belőlük több. A kis területen mindent szedjük össze, kell lennie egy kaszának (fegyver), egy jó kis Staffnak, egy Varázsjelnek, és egy csomó ágnak. Ebből az ágakra



van, máskor érdemes futni. Ezt jól begyakorolva szinte sebesülés nélkül lehet harcolni. Ja, még valami! Mentünk sűrűn állást, lehetőleg kétszer egymás után ne ugyanarra a helyre.

Egyelőre ennyi jut eszembe, most jöjjön valami végigjátszásfélé:

Válasszuk ki a leendő csapattagokat, majd vegyük fel őket úgy, hogy a középső kettő legyen a hátul álló kettő, és a bal oldaliak a bal, a többiek pedig a maradékon álljanak (Bal elöl a zöld, mögötte a sárga, jobb elöl a kék, és a maradék), így jobban lehet tájékozódni. Egy mentés és már mehetünk is fel. Fent szedjük össze mindent amit találunk, majd csapjuk szét az asztalt (most még sokáig fog tartani), és szedjük fel a falikép mögötti cuccokat (csak 1 pénztárca kell, abban legyen minden pénz), majd fedezzük fel a szomszéd szobát. Itt a két fátyla között egy szép, véres oltár. Ide kell a hullákat hozni, ha nincs egy rendes kimentett állásunk, és meghalt valaki. A függőnyt húzzuk el, ne lobogjon. A \*Kulcsot rakjuk el jól, bár az egész já-

(Branches) nincs szükség. Ja, a kulcsot (ha van) érdemes a kútban feltölteni, majd egy kicsit kotorászni a kút alján. Ezután egy gyors vizit az összes boltban és a terep betanulása, a későbbi futáshoz (kelleni fog). Van két egybekötött bolt, a páncélos és a ruhás. A páncélossal közvetlenül szemben a fegyverbolt, és a fegyverestől kilépve rögtön jobbra a kocsmá. (Ez a legjobb hely.) Ez lesz az általános telephely, az éppen nem használt tárgyakat itt érdemes lepakolni a sarokba. A boltosnál érdemes egy kis pénzt költeni Jicamára, ez egy magas tápértékű, olcsó répa. Egyelőre jó kaja lesz ez vagy az alma. Érdemes a hátsó karakterekről mindent eladni, és egy gyenge páncél (ami már valószínűleg van a csapatban) mellé venni valami jó kis fegyvert (talán telik egy kardra (Sword)). Ezután a torony felé indulva (látszik a háttérben) nyissuk ki a napos kaput, (itt maradhat a kulcs) és továbbmenve jönnek a kukacok. Érdemes nem megharaptatni magunkat velük, miután előjöttek már nem nagyon harapnak. Egy jó kis bunyó után szembe be a várba.

Oszlopok, tűzhelyek és egy ajtó. Az írás azt mondja, hogy a négy klánkulcs kell a bejutáshoz. Hát, akkor ki. De hát mégis csak kell lennie itt valaminek. Vissza. Jobbra a második bigyót kell elrángigálni, és mögötte a falban a kő mögött van egy gomb, érdemes megnyomni. Ezután vissza az ajtó előtti lyukakhoz, és jobb oldalt megvan az ajándék. Na, most már tényleg ki. Tovább balra ajtó, egyelőre nem fog kinyitni, úgyhogy jobbra. Néhány átjáró, sok bunyó (a Worm Round ehető, és pénzt is adnak érte) után egy vékony rész, egy almafával szemben (egyébként azok a fura bokrok is szétverhetőek, de nem mindig érdemes). Itt vannak a kis (?) kedvencek, a Rinók. Elég erős banda, de a fa mellé már nem lépnek be, és az átjáróba állva nem is csap bele a csapatba a villám (ha valahol igen, akkor Load Game). Ez lesz az elkövetkező néhány hét játszótér. Néhány rinó lecsapása után vissza a faluba, és sonkaeladás.

A pénzből fegyver (megéri az Excsymyrre gyűjteni). A lépcsőn is érdemes lero-



vizet lehet a falból hozni, úgyhogy itt érdemes az egész csapatot nagyon felfejleszteni, így könnyebb lesz később (a nagyon azt jelenti, hogy mindenki 3-4. szintű Master varázsló, és az első ugyanennyire harcosok is. De a legjobb az, ha mindenki mindenből Master). Később érdemes a rinóknál levő ködös részre átjárni, a kis forgószekerek ellen kell a szelleműző spell. A Mana Blossomért a kocsmáros sok pénzt ad, és ez is újratermelődik. Itt bent található az első klánkulcs, és a rinók előtti ajtó kulcsa is. A térkép tők jó, csak manát fogyaszt, és amíg be van kapcsolva, nem lehet harcolni és varázsolni. Miután mindenki teljesen csúcs, érdemes továbbindulni. Innentől már csak a nehezebb részeket írom le.

– A tolvajok szemetek, se a kezekben se a szütyőkben ne legyen semmilyen tárgy. Hál' a programozó bácsinak, mindig ugyanoda viszik a cuc-

cot.



itt van. A csonttal játszhatunk is egy kicsit, dobjuk el messze, visszahozzák.

– Itt lesz meg a TechShield, ezzel lehet teleportálni, az X amin állunk és a központi falu között, utána ide hoz vissza.

– Baltás tolvajok, ne engedjük közel őket, erősek és lopni is szoktak. A támadó Minionok jók ellenük. Itt a 3. kulcsdarab (érdemes berakni a zárba), és mögöttük a 2. boltsor.

– Ide érdemes kb. 10 kék kő értékű pénzzel jönni, nagy vásárlás lesz. A két elől állónak teljes terepruha (kivéve lábszárvédő, ami Fire Poleyn), a hátsóknak teljes Mithril ruha és szabadon választott sisak (kivételesen sisakból használható a Tech), és az elsőnek két-két Vorax (jobb, mint az Excsymyr).

– Itt érdemes még venni néhány (azt hiszem 2) Vacuum Fuse-t, és KELL legalább 3 Large Gear is. Egyelőre ezeket rakjuk le a kocsmában, majd a klánba való bemenetelkor vigyük magunkkal.

– Temető. Cool hely, csak az egyik sírból kijövő szellem sokat bír. A Vorpall Blade sebzí a szellemeket is, de túl gyenge.

– Faiskola. Az itt levő fák csúnyákat sebeznek, ráadásul a Minionok nem nagyon bántják őket, marad az erdőtüz.

– Templom. A csapóajtókon GYORSAN fussunk át, de nem árt a jobb oldalon a kikapcsolható fal mögül kiszedni a kulcsot.

– Futkározó lyukak. Egy tipp: SOHA nem lépnek oda, ahol Minion van, nekünk meg van Scout Mapunk. Először irány jobbra.

– Múmiák. Érdemes végigfutni, majd az ajtó mögül sorba kilítani őket. A lepedő mögött érdekes dolgok vannak.

– Másik ajtó (Lyukak 2). Bent asztal. Túloldalán kulcs. Sajnos itt tényleg fizetni kell a kulcsért (egy réz elég).



hanni, és szemben a falból a zöld követ kiszedni (újratermelődik), a denevérekkel nem éri meg vesződni, mérgeznek és gyorsak. A rinók egyébként újratermelődnek, kaját adnak,

– Balra farkasok, gyengék, de a mocsár zavaró lehet. Érdemes leesni is, a kövek mögött üveg terem (elég erős a csapat?). A második klánkulcs

– Lyukak 3. Talán érdemes lenézni. Mazochisták el se mozduljanak egy helyről. Van itt egy titkosajtó is, meg egy teljes vacak páncélzat. Mégse érdemes leesni.

– Ki innen, csontik. Támadó Minionok, csontik, forgószelek, a Best bolt az egész játékban. Az ajtót tortaszoljuk el, majd biznisz. Érdemes mindenkinek venni valami nyakláncot (a Mezmar jól mutat egy varázsló nyakában). Jó kis botokat beszerezni, meg egy kis zsák üveget venni, (ezeket valamivel megtöltve újra el lehet adni (ha még valakinek nincs elég pénze)) valamint kell egy Kalan Gauntlet is, aminek semmi értelme, de olcsó. Na jó, mégse kell, adjuk el a baltásoknál levő boltban. A boltból ki balra újra a nagy körre jutunk, és most már irány a Skullkeep vár (érdemes kajatartalékot vinni).

– Három ajtó. Jobb oldalon kapcsolók, a balon három ajtó szemben egy szem. Két szélső kapcsolót megnyomni, be az első két ajtón. Erős gyorsítás, majd ki a két ajtón, gyorsan a középső gombot megnyomni, utána vágta vissza. Nekem nyolcadszorra sikerült. Utána már nyitva maradnak, és a kulcs is meglesz a kijáratához.

– Sok lyuk, szép kard. Minion map X ide, két-három szobával arrébb idehozni a cuccot, utána megnézni mi történt. Így legalább tovább lehet menni.

– Madzag, ajtó. Meghúzni, ajtó ki, sok-sok-sok támadó Minion be, pihenés, ugyanez még egyszer, utána takarítás, Numenstaff (lásd nagyon fent)+ töltőüst.

– Körterem, ajtó. Minionnal cucc a kapcsolóra, kinyíló ajtón át.

– Szemek. Mentés után folyosón be, állás visszatöltése, átfalakon át szemeket szétszedni, folyosón végig.

– Ajtósor fogaskerekekkel. Ide kell a Large Gear, és egy nagy adag mázli, hogy elég gyorsak legyünk.

– Nagy gép 2. szint. Sok cuccok, Minionok, teleport. Kulcs falba, kapcsoló be, lyukon le. Placcs (ja, a Minion-kapukat ajtónyitással időlegesen be lehet csukni).

– Placcs, méreg. A nagy hapsi kemény, nehéz megölni, utána kulcs.

Felfedezés, teleport, Rockie-k, Minionok szét, Örző Minionokkal tele a lépcső környékét, kazánt a Rockie-k tűtik. Létrán fel.

– Tovább, kapcsoló lyukkal. A minion a Scout Mapból elkapja a lövedékeket, ha jókor ér oda, a lyuk ki-kapcsolva marad.

– Íjász kígyók, repülő láda és egyéb érdekes dolgok. A Master Key-re még szükség lesz, a ládát le kell lőni (tűzgolyó).

– Folyosó kapcsolókkal. Mind-egyiket párszor meghúzva felső állásba kapcsolni őket, erre kinyílik az ajtó. Ha még ég a tűz, a pumpákat be.

– Lyukak sokadszor. Nem okozhat problémát.

– Reflector Practice. A középső kar kilő egy tűzlabdát (scout map), oda kell juttatni valahogy egyet. (a reflectorok arra tükrözik a lövedéket,



ahogy állnak)

– Teleport Kockák

2: A Bosszú. A reflectorokkal zárjuk be a teleportokat, majd fedezzük fel a szint maradék részét. Az egyik ajtót a „Tűzkulcs” nyitja.

– Lyukak 97: középen a kapcsoló. A scout map Minionja megállítja a repülő tárgyakat. – Fel, Balra jelzés, mindennek működnie kell. Ha valami áll, menjünk oda, és indítsuk be (Rockie-k, Kazán kereke, Vízpumpák, Tűzcsatorna). Minden OK?

– Villámok. Sokat ütnek GYORSAN futás át köztük. A két kulcs közül az egyik mindig legyen a helyén.

– Onyx kulcs, ajtó. Létrát leengedni, Vissza a Skull Key-ért.

– Vissza a Reflector- Szobába, innen a teleportnál fel.

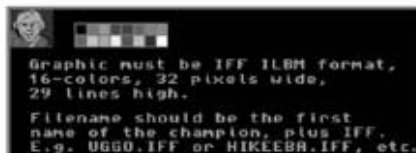
– Tárolószoba. A tűzgolyó is szét-szedi az asztalt. A Reflectorokat úgy kell beállítani, hogy a barna rácson legyenek, és a kristály felé tükrözenek.

– A nagy Bumm. Ha akarod a létrán fel, de nincs sok értelme. Minden kapcsolót be, nem érdemes a tűz útjába állni. A kristály majd' szétreped, és a folyosón kinyit egy kaput. Mentés és itt be.

– Odaát. Kék padló, ellenséges Minionok, egy hosszú futás után pedig:

– A NAGY Ő. Minionokat idéz, reflectorozik, lökdösődik. Nem ajánlatos leesni. Sok szerencsét hozzá...

by GMD



Arcos harcosok, esetleg pap portrék?

Ha nem vagy megelégedve karaktereid ábrázolásával, könnyen átalakíthatod őket, vagy akár saját portréidat is ráhúzhatod varázslód nyakára.

A recept a következő:

- 1.) végy egy IFF képpel manipulálni képes rajzolóprogramot.
- 2.) helyezd bele a felinstallált DM2-ből az example\_palette.iff file-t.
- 3.) vigyázzunk, a színeket el ne keverjük.
- 4.) a példa portréval megegyező méretű részbe ízlés szerint adagoljunk arcvo-násokat.
- 5.) a pontosan kivágott portrét brush-ként helyezzük el a DM2 fiókban hűvös, fénytől védett helyre.
- 6.) a művet címkézzük fel a karakter nevének kezdetével (az első szóközig, ha van benne), és .IFF végződéssel.

A többi magától megy. A DM2 erjesztése (indítása) után az általunk készített porték fognak a kép tetején díszlegni.



# ODYSSEY

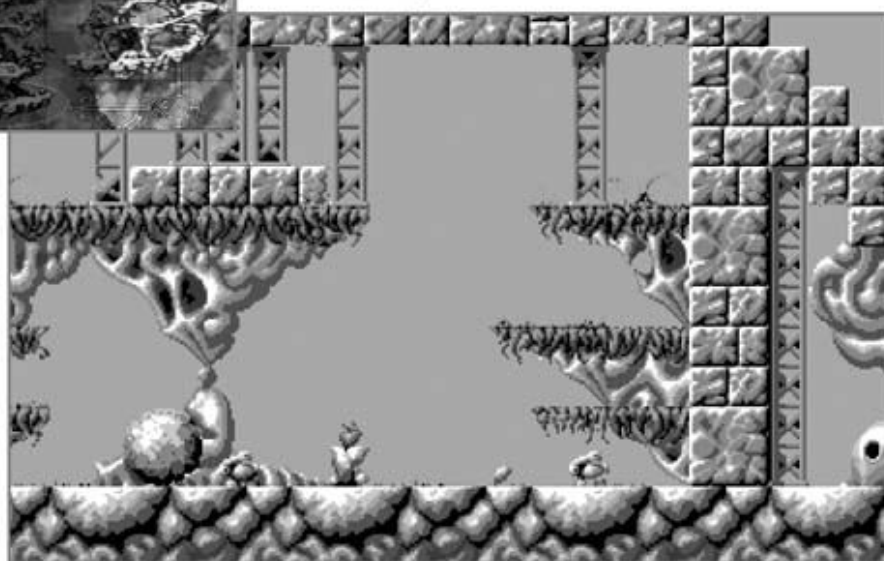
Pistike és én azért szeretjük a platform (mászkálós ugrabugra) játékokat, mert lehet bennük menni meg kardozni meg löni meg kapcsolgatni meg még sok efféle dolgot is csinálni. Azonban ilyenek nagyon sok gamében lehet tenni úgy, hogy közben az ember nosztalgiával gondolhat vissza C64-es, vagy esetleg (durvább esetben) Spectrumos előéletére. Szerencsére az Odyssey-re ez nem igaz, mert a grafikusok értették a dolgukat és egy nagyon szép játékot alkottak a kóderekkel együtt. Megjegyzem, azért még ez sem éri el a Shadow of the Beast minőségét (1988-89), pedig az alap A500-as teljesítménye és grafikai kapacitása azóta sem változott semmit...



az utána következő töltési idő pedig dicséretesen rövid. Hősünk csónakjában ácsorogva várja a joystickról érkező inputot, ne várassuk hiába (bár szerencsére nincs időlimit). Az el-

lenfelek soktélés és jól ille- nek a táj han- gulatához. Vannak nem- ellenfelek is,

lőkapcsolók, melyekre egy nagy kö- vet kell gurítanunk és így már lenyo- módva maradnak. Vigyázzunk azon- ban, mert a legtöbb kapcsoló vala- milyen csapdát is aktivál! Ha végez- tünk egy szigettel irány a csónak, ugorjunk bele és húzzuk lefelé a joyt. Irány a következő pálya, új kalan- dokra fel!



De félre a múlttal és nézzük, mit nyújt az Odyssey az öt gépébe be- töltő embernek. A játék teljesen ha- gyományos alapokra épül: ember (hero) megy, megöl ellent, bekap- csol kapcsolót, felvesz kulcsot és ki- nyit ajtót. Erre több szót nem is érde- mes vesztegetni. A grafikai megoldá-



sok szépek, a színek jól harmonizál- nak és az animációra sem lehet pa- naszkodni, viszont a zenét mint olyant kihagyták. Vannak ugyan effektek, de azért mégsem olyan „feelings” így music nélkül a játék.

A történetben hét világon kell át- mennünk, illetve összegyűjteni a kris- tályokat és megölni a királyt. A vilá- gok kiválasztása ötletes és látványos,

akiket szét is lehet placcsantani kar- dunkkal, de inkább kegyelmezzünk meg nekik. Találhatunk némely szí- geten almákat, melyek az életerőn- ket adják vissza és nagy X-szel jelzett helyeket (elvileg két kard), ahol plusz életerő kaphatunk (és kapunk is). A lé- pésünk zaja más szabadban és más a földalatti pályákon, valamint a kard is másként cseng kis- és nagy köveknél. A köemberek egyébként nagyon jópoták, mert azt mondják, hogy „UGAUGA” és össze-vissza gu- rulnak, aztán egyszer csak megáll- nak és átalakulnak kőgölemmé. A fi- aik (kiket egyesek még dobálnak is) is ugyanezt teszik, csak kicsiben. Ha olyan ajtóhoz érünk, ami nem kap- csolós, akkor a program jelzi (az életerő- csik felett villogtatva), hogy mi kell a kinyitáshoz, így nem kell talá- lomra bolyonganunk a pályákon. A tartón levő gömbök save-pontok, ha meghaltunk, Innen folytathatjuk pá- lyafutásunkat (lemez-save a nagy térkép aljánál!). Vannak olyan pad-

Ez hát az Odyssey, mely egy át- lagon kissé felülemelkedő unalom- űző segédeszköz. Jó ideje ez az első olyan program, mely valamennyire kihasználja kedvenc gépünk lehető- ségeit.

M.D.Gamestation



## A large, stylized title for the game "Super Street Fighter II Turbo". The word "SUPER" is at the top in a large, blocky font. Below it, "STREET FIGHTER II" is written in a more dynamic, italicized font. "TURBO" is at the bottom in a bold, blocky font. The entire title has a metallic, 3D appearance with shadows and highlights.

Alig két hónap elegendő volt a sebek begyógyulásához, a törött csontok összeforrásához, amelyeket a Super Street Fighter II okozott. Most itt van a Capcom egykor rendkívül sikeres játéktérmi gépének egy újabb konverziója. A játéktérme viláldzó homályát azóta más, 'látszólagos' és 'halálos' küzdelmekre invitáló gépek urallják.

Első benyomásaim a következő képet vetítették elém. Gondterhelten áll az alkotó, majd az eredeti mintájára megformázza művét. Munkája végén megpihen és letekint teremtményére. Öntelt mosolya lefagy arcáról, aztán hátat fordít és előlről kezd mindent. Beleadja tudásának legjavát, könnyen használható, jól működő segédeszközöket keres, minden hozzávalóból többet rak bele, mint korábban. Végül elkészül és látja, amit csinált az jó. Olyan jó mint egy TURBO!



A hazai Human Soft nevét dicsé-  
ri a SSFIIT szekvenciával rövidíthető  
Amiga CD játék, ami minden tekin-

tetben felülmúlja a magasztos TURBO jelző nélküli társát. Végre hajszaínyira közelíti meg az arcade eredetűt. Aki hiányolta az előző SSFII leírásból a képeket, annak azt a kifogást talál-  
tam ki, hogy nem volt szívünk olyan

Teljes AGA kihasználtság  
Ugyanazok a harcosok  
Rengeteg CD-s zene  
Béna intro  
Oldalsó nézőpont



csúnya képeket berakni a Legkérészebb Hazai Amigás Magazinba. De íme, a körülmények kedvező fordulatot vettek és most, a SSFIIT képeinek ragyogása mellé nyugodtan állíthatunk a SSFI képeiből (ne higgyétek, hogy csak kibogarászni nehéz ezt a rövidítést, leírni éppannyira. Egyébként titkos kódsorozat a tördelőnek, hogy hol rejtettem el a sonkás pizzáját szuperül, még a második utcai harc előtt. Megfejtéseket TURBO jeligére várunk a szerkesztőségben!).

Az Options menüben csak a leg-szükségesebbeket változtathatjuk.

1. Újrakezdési lehetőségek száma, miután lepofoztak.

2. Az ellenfél kiavatlansága: kimerülttől, álmoson és másnaposan keresztül az üde, friss, és szárazabb érzésig (igazán nem tapasztaltam különbséget).

3. A játék sebessége. Miért kéne elkapkodni?

4. NTSC vs. PAL. Pali! Ön jól választott! A 200 soros képernyő teljes magasságba nyújtása jobban kihasználja televíziónk volumenét és

Tehát, mit is takar a TURBO!

kapacitását. Végre valami, ami ingyen nagyobb lehet az országban!

5. Nyers fordításban: magas és alacsony részletezettség. Magyarul: alul vagy felül legyen a kitartást jelképező csík.

Innen gyakorlatilag minden folyamat megegyezik az SFII teleregény többi részével. A harcos kiválasztásakor meghallgathatjuk nevét a szűkszavú kommentátortól. Ezután pedig feltűnik a 16 helyszín valamelyike. Itt mindjárt kihullik kezünkől a háromszoros védelmet nyújtó joypadunk az ámulattól. Yes! A háttér színeit még egy mutáns százlábú sem tudná megszámlolni egy testén! A harcosok CSAK! kétszer akkorák, mint ugyanazok az alakok a SSFII-ben. A mozdulatok mítsem változtak. A joypad valamennyi nyomogatható bütke (bütők: műszaki



gyűjtőfogalom, jelentése: nem természeti képződményként létrejött működő, ill. működtető izé) más izmát rántja össze a harcosnak. Ilyenkor a közelében tartózkodókat akár komolyabb baleset is érheti. Az alapvető munkavédelmi előírásokat betartók hosszabb ideig is állva maradhatnak, mely szerint 'a legjobb védekezés a támadás'. Az ütések eltérhetnek az ellenfél közelségétől. A karnyújtásnyira álló ellenfelet mindenki sajátos módon veszi kezelésbe, ami komoly sebzést okoz. A levegőből végzett ütések, rúgások nem kell pontosan ériék az ellenfelet, nem gond ha a feje fölé csapunk, akkor is elérjük célunkat. A lecsapott ellenfél, mielőtt falelél módjában aláhullana, nyugodtan megüthető. Ilyenkor ismét feljebb roppen, majd aláhullik. Ismételt püfölgetve meglehetősen kiszolgáltatott helyzetbe hozhatjuk ellenfelünket. Ez utóbbiak semmi



esetre sem pozitív jellemzői a játéknak. A speciális mozdulatokat megtalálod a 95/10-11. számban. Ezek módszeres használatával növelheted a rövidebbik csíkot, amivel elérheted a SUPER módot. Enélkül nem kapjuk meg a különleges akadályokat.

Bármelyik harcost is választod, megtalálhatod azt a helyzetet, ami- ben testfelépítése, illetve stílusa előnyt ad neki ellenfelével szemben. A spec. mozdulatok megtanulása nélkül sok esélyed nem lehet, mert ez olyan, mintha fegyveres ellen puszta kézzel harcolnál. Aki szeretne

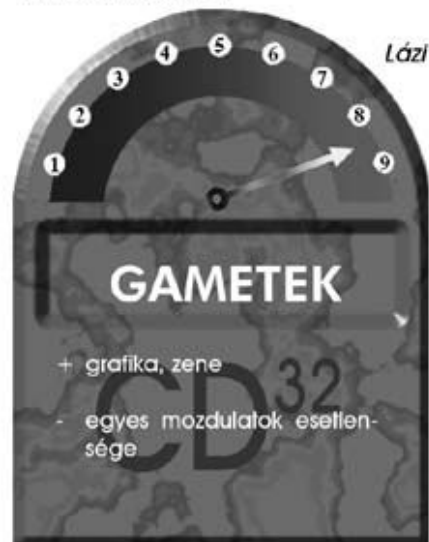


a toplista élére kerülni, törekedjen megszerezni a különlegesen jutalmazott cselekedeteket, mint pl. az első ütest. Ha megverődünk és a folytatás mellett döntünk, akkor választhatunk más harcost is. Nagyobb gyakorlattal ilyenkor az adott ellenféllel szemben erősebb, ügyesebb játékos választható.

A legtöbb harcos grafikája nagyon jól néz ki. Néhány mozdulat is igen látványos, aprólékosan kidolgozott, ám van néhány ami zavaró-

an eseten. A szaltók többnyire csapnivalóak. Mintha a fázisok fele nem fért volna fel a lemezre. A több mint 40 soundtrack profi munka. Minden helyszínhez saját hangulatát idéző stílusú muzika szól. A hangeffektek, ütések, üvöltések viszont hol szólnak, hol meg nem. Az ütések olykor pontatlanok. Néha még akkor is pofon csattant rajtam, amikor láthatóan nem értek hozzám, vagy nem pont akkor. Mindezeket összevéve a játszhatóságtól nem vágtam hanyatt magam. A kbyte-okban, bitekben és TURBO-kban nem mérhető jellemzőt kellene minden esetben maximálisan figyelembe venni. Ám ha mindez itt nem alakult úgy, ahogyan elvár- nád, véleményem szerint nem a konvertálás kivitelezőinek hibája.

A game gond nélkül fut CD-ROM-mal vértezett AGA Amigákon is, bármilyen processzor mellett. Még WB-ből is indítható.



# Forest Dumb & Sen Jurajski

Mivel az Amigák sorsa csak nemrég dőlt el, a nagyobb cégek projectjei valószínűleg csak a tervezőasztalig jutottak el. Ezt az ürt használták ki a szomszéd programozók, és egyre-másra adták ki termékeiket, melyeknek minősége egészen meglepő lett. Az ember csak a kissé fura nyelvezetten akadhatott ki, mivel ezek a programok grafikailag és egyéb területen is megütték a „szép” mércéjét. Most két platform programot mutatok be néktek, melyek hazája Lengyelország.

## Forest Dumb

Ismeritek a Superfrogot?? Mert hogy ez volt az alapja ennek a játéknak (nagy valószínűséggel). Hősünk azonban itt nem béka, hanem egy ősember-gyerek-szerűség, sárga ruhában. A cél: összeszedni meghatározott mennyiségű aranyat (deja



vu??), a monsterekre ráugrálni (deja vu??) és kész.

Az első pálya egy erdő. A graficsra nincs panasz, van itt darázs (csak egy helyben lebeg), mászkáló bomba égő gyújtószinórral, punk teknősbéka aki volkment hallgat a páncélján (vagy valami hasonló), normál béka (nem super), hernyó (tök ara-

nyos) és az elmaradhatatlan tuskés gödrök. Díszítésként többek között



fák, háziko, gomba és fáklyák az alagútakban.. Természetesen titkos alagutakat is találhat a kalandozó játékos.

Sajnos játék közben az embernek folyton olyan érzése van, hogy egy átrajzott Superfroggal játszik, mindenestre a játék maga csak egy kicsivel van lemaradva ez előd mögött.

## Sen Jurajski

Sajna, ez a game csak a „még elfogadható” mércét üti meg, bár az introja meglehetősen jól sikerült. A történet szerint két gyerek elmegy moziba megnézni az új szuper Sen Jurajski filmet. A moziban kukoricát majszolgatva rémülődnek a film izgalmait látván, majd hazatérve egyikük késő estig játszik számítógépén. Elaludván hirtelen arra ébred, hogy elteleportálódik valahová...

Egy őserdőben játszódik a továbbiakban a történet. A kissé átváltozott fickó (ősember ruha, baseball ütő helyett pedig bunkó) lassan mozog az ismeretlen terepen és nehezen tudja használni fegyverét (vagyis mi nem tudjuk jól irányítani). A design aranyos, jópofa, talán a kisgyerek-kor-

osztálynak szánták eleve a gamét.. Az ellenfelek az őserdők jól ismert szörnyei: Süssü, a sárkány, ősz szárlábú féreg, zöld ugráló gömb (talán Süssü orrából esett ki...), ősmadár (a varjú őse, csak ez is zöld), majom és persze a többiek. Megismétlem, senki ne



várjon a játéktól multiplexelt sprite-hegyeket, meg többképernyős animált scrolt!! Viszont aki szeret ugrabugrárt játszani, az próbálja ki ezt is. A kérdőjeles oszlopokat üssük szét, bonus mindenfélet találhatunk benne. Talán a BC Kid



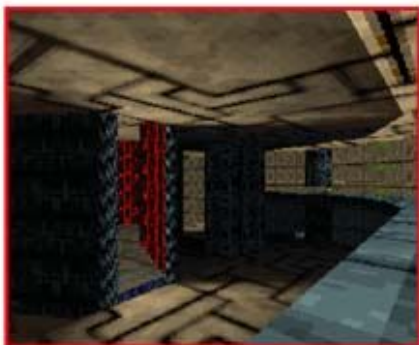
volt az ihletője a készítő csapatnak, mindenesetre első szárnypróbálgatásnak nem rossz.

Ez lett volna hát a két game, és valószínűleg a jövőben egyre érdekesebb lesz odafigyelni a fura, idegennyelvű játékokra!

M.D.Jonowsky

### Alien Breed 3D Special edition

A Team meggyőzésére indított kampány (mindenkit kértek, hogy vásárolják meg a AB3D-t) úgy látszik sikerrel járt, hiszen a cég bejelentette, hogy hamarosan megjelenik a feltuningolt AB3D. Rengeteg változás lesz a programban, nézzük ezeket sorban:



- tükör objectek a játékban
- átlátszó texturák
- fel és le nézési lehetőség
- chunky to planar conversion a 030+ Amigákon
- választható 192x128-as, vagy 320x256-os felbontás
- 256 vagy 64 szín
- választható 2:2, 2:1, vagy 1:1-es pixel arányok
- grafikus kártya támogatás (pl. Picasso)

Ezekon kívül még egy nagyon nagy dobása lesz a Team 17-nek. Egy komplett Level Editort is mellékelnek a játékhoz, mellyel teljesen átalakíthatjuk az AB3D-t saját igényeink

szerint. Új pályákat tervezhetünk, új szörnyekkel, új grafikákkal, új effektekkel tűzdelhetjük meg a készülő alkotásunkat, de még a mission text-eket is átírhatjuk. Természetesen a készülő pályát az új engine alatt próbálhatjuk ki. Mindenesetre azt hiszem hálát fognak remegni az Amigások ha ezt így meg tudja valósítani a Team 17.

### The Citadel

A múltkori számunkban említett lengyel fejlesztők úgy látszik megtalálták a játékok kiadásának lehetőségét, hiszen ebben a hónapban több olyan játék is megjelent, melyet lengyelek írtak. A Black Legend karolta fel a csapatot, mely a Citadelt írta. Alapvetően egy DOOM klónról (vagy ha jobban tetszik AB3D klónról) van szó. Legnagyobb előnye az a programnak, hogy A500-on is hajlandó elindulni, persze némi RAM támogatással, meg egy legalább 2.0-ás rendszerrel. 5 lépésben konfigurálhatjuk az ablak méretét, és persze csökkenthetjük a kidolgozottságot is. Közepes képernyőméreten és minimális texturákkal már egész kellemes sebességet lehetett elérni egy A500-on. Érdekessége még a játéknak a 3 lemezes Intro (FMV anim, cool!!!).



### Newmac IV

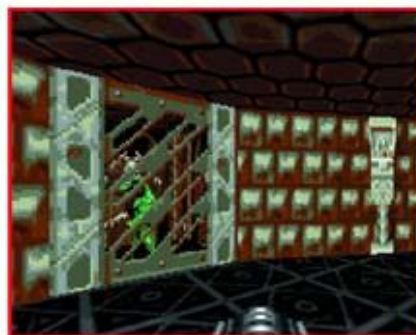
Nagyon fel kell kötnie a felkötnivalót a múltkori számban ismertetett Breathless-nek, mert megjelent a Newmac IV, mely igencsak kiváló játékra sikeredett. A program mindent tartalmaz, amit tudnia kell egy Doom klónnak. Külön érdekessége a programnak az, hogy azon kívül, hogy

szabadon állíthatjuk az ablak méretét (akár full screen is) átkapcsolhatunk Hires, vagy akár Hires-Lace üzemmódba is. Persze ilyenkor már nem árt egy 4000-es erősségű gép. Sajnos a program meghíúsított mindenfajta képlöpási kísérletünket, így a képi bemutatása a következő számra marad.

### Gloom Deluxe

Gloom kedvelők figyelmébe ajánlom a következő hírt. A Gloom sikerén felbuzdulva a Black Magic megjelentette a Gloom Deluxe-t. A kiadott játék pályáiban és ellenségeiben nem különbözik az eredetitől, azonban ez a verzió megelégszik a 64 színnel, így a nem AGA gépeken is lehet játszani vele (2 MB RAM és 68020 ettől függetlenül kell neki). A másik nagy változás az 1x1 pixeles lehetőség, valamint a sokkal korrektebb setup lehetőség a játék elején. A változtatások remélhetőleg még több játékossl fogják megkedveltetni a Gloom-ot.

Bear™



# ALIEN BREED 3D

Az elmúlt négy év során, az Alien Breed sorozat méltán vált legendássá az Amiga akciójátékok között. Mindig volt egy hely, amelyet el-özönlöttek az evolúció során tökéletes gyilkológéppé alakult Idegenek.

A kétdimenziós öldöklés egyedülálló hangulatot árasztott, ám egyszer csak... fűlsiketítő sívítás és recsegés töltötte be az állomás folyosóit. A falak kiszakadtak a talajból és emelkedni kezdtek. J. T. Reynolds százados döbbsen fordult hátra a termináltól, amivel éppen életerejét tuningolta. Arcán a döbbsen hirtelen vad elszántsággá torzult, amint meghúzta a ravaszt, majd ismét döbbsen szemlélte, amint a szétrobbant lény darabjai a tér mindhá-



rom kiterjedésében szétoszlanak. Nem maradt kétsége afelől, hogy ... az Alien Breed 3D megérkezett!!!

procira fogsz gyűjteni. Persze hidd el – nem csak ezért – nagyon megéri. (Ez itt a RAMbó memória kereskedés fizetett hirdetése volt.)



Tehát J.T. Reynolds századosnál tartottunk. Egyedüli túlélője az eseménynek, ami azután következett, hogy egy meghibásodás során a megfigyelés alatt álló idegen tenyészet elszabadult az Osiris III állomás teljes területén. Egy szerviz bejáráron át jut vissza a komplexumba, hogy 16 szinten átverekedve magát valami kiutat találjon erről a bolygóról. Az egyik részlegből a másikba haladva, a rövid harcok során elszóródott lőszerekből és kötszerekből, valamint fegyve-

rekéből áll össze Reynolds kis csoportja.

Az Osiris III állomáson a következő fegyverek voltak rendelkezésre állva:

**Pulse rifle** – gyenge tűzerő, gyors lövésváltás

**Shotgun** – lassú lövés, de szétszakítja a dögöket

**Plasma Gun** – ismétlése közepes, hatékonysága nagy, ám a lövedék sebessége lassú

**Gránát kilövő** – csinos detonációt idéz elő, nagyobb területet érintve



**Rakéta kilövő** – nagyon durva, de csak ütközéskor robban.

A biztonsági zónákba csak a megfelelő beléptető kártyával lehet bejutni, nem úgy, ahogy a tapasztalt Alien Breeder-ek megszokhatták. A szintek között átvezető szövegek teszik teljessé a történetet, amiből megtudhatjuk, merre és minek megyünk tovább, valamint olyan részleteket olvashatunk, ami nem látszik a puskát tartó kéz körül. A lemezes töltés annyira rövid, hogy még az átvezető szöveget sem tudjuk végigolvasni, mire az befejeződik.

A 3D környezet kompromisszumok nélküli. Több magassági szinten zajlik a természetes szelekció. Megvan minden, amit elvárhat a játékos. Liftlek, lépcsők, teleportok, kapcsolók teszik bonyolultabbá a kutatóállomás területét. A legnagyobb effekt a víz. Ilyen még a 'nagy' alapműben

sem látható. A víz tökéletesen hullámzik, mi több átlátszik. Lemehetünk a víz alá és láthatjuk a felszínen rohangáló lényeket, a hullámzó felszínen át. Ha pedig nem lep el, akkor hol bokáig, hol pedig térdig tocsogva, az ember jäték után erős késztetést érez rá, hogy kicsavarja a zokniját. A rakéták vagy a vegyszeres hordók robbanása is iszonyúan látványos. Ezek mellett kilövellő lángcsóvák is találkozhatunk. Ezt látva jutott eszembe, de jó is volt a 2D-s változatban a lángszóró. Sajnos ezt itt nem kaptuk meg.

A grafikán erősen meglátszik, az A1200-as teljesítményének maximális figyelembevétele. A textúrák felbontása kicsi, némelyik faltípusnál nehezen érzékelhető a tér. Összesség-

ében azonban igen jó felépítésűek a szintek, változatosak a kutatóállomás részlegei. A hirtelen felbukkanó jól animált szörnyek, a kísérő hangokkal igazán megrettenthetik a feszült figyelemmel óvatosan lépkedő játékost. Az idegen teremtmények számos mutációja előfordul és néhányuk ellen nem szerencsés, ha harci üvöltés közepette nekik rontunk.

A repülő alien célja, hogy fejünk fölé kerülve veszen véget életünknek. A fel-fegyverzett idegen 'gyalog-





ság' tömegei ellen hatékonyan bevethető a gránát, míg a féreg ellen csak hosszantartó puhítás segít. Az alien 'fa' ugyan nem mozdul helyéről, de csemetéi könnyen körbezárnak, ha velük nem foglalkozunk. A lépegető kímeletlen, gyors, páncélozott és sajnos minket kerget, pedig aligha alien-ek készítették. Túl sok rejtett szobát ne keressünk, hiszen úgysem az a célunk, hogy kirármoljuk az állomást. Gyakran már messzebből látszik a kakukktojás fal elem, melyet kinyithatunk.

A CD<sup>32</sup> verzió további szinteket és hangulatfokozó audio track-et is tartalmaz. A játék sebessége egy alap 1200-ason nem igazán kielégítő. Míg a Gloom szinte egyáltalán nem igényel semmilyen gyorsító kűtűt, az AB3D nem igazán játszható fast RAM nélkül. Nem egészen ide tartozik, de nem árt tudni, hogy egy gyorsabb processzorral felvértezett turbókártya önmagában csak minimális gyorsulást eredményez, a teljes teljesítmény csak FAST ram hozzáadásával domborodik ki. Egy sima FAST ram bővítéssel (akár csak 1Mb) a gép kb. kétszeresére gyorsul, ami már játszhatóvá teszi a gamét. Másik megoldás az egyetlen állítható dolog a grafikán, a padló és mennyezet mintázatának eltüntetése. Véleményem szerint ez sokkal többet árt a hangulatnak és a motivációnak, mint amennyit gyorsít a mozgáson. A játék védelme érdekében meg kell



említem, hogy egy Blizzard 1230 III-al (030/50/6Mb) bővített géppel játszottam, és csak annyi panaszom volt, miért nem lehet részletesebb, nagyobb felbontású grafikát beállítani, mert jóval többet bírna a gép.

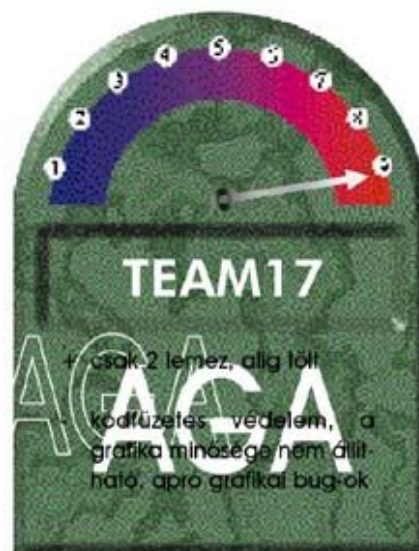
A játékállás mentése kódokkal történik minden szint végén. Most bizonyára sokan azt gondolják, mennyivel jobb lenne úgy mint a Doom-ban. Minden monster után mentünk egyet, aztán nem kell izgulni ha kidőlünk. Szerintem igazán élvezetes és igazi kihívást jelent egy étellel végigcsinálni egy teljes szintet. Mikor már kilátástalannak látszik a helyzet, nem töltöd vissza a tuti mentésed, hanem küzdesz a végső-kig. A másik látszólag hiányzó dolog, az automapping. Hidd el, nem olyan nagy baj, ha meg tudod jegyezni merre jártál már.

### Vélemény

A játék iszonyú jó. Most nem akarok vitatkozni azzal, akinek nem tetszik, mert lassan fut a gépen. A játékról beszélek. A Team17-ben még nem kellett csalódní, amikor elsősorban játszhatóságot ígértek. Remek hangok teszik igazán élővé a változatos, olykor egészen eredeti szinteket. Bár a játékmenet végig azonos, az átvezető szövegekből kibontakozó sztori lázban tartja a játékost. Hiányzik nagyon a grafika minőségének beállítási lehetősége, és a lángszóró. Ez minden

gondom. Nem árt megemlíteni, hogy az egész 1,5 Mb, amiből maga a program 230 kBl

Lázi



# Mad News

Üdvözöllek titeket a Mad News-ben! Emlékezhettek még talán, hogy néhány évvel ezelőtt Steve valamiféle baleset folytán egy örült tévéadó igazgatójává vált. A továbbiak már ismertek: Miután minden tudását és az összes létező trükköt bevetette, a felfelé vezető útja végén a TV-társaság tulajdonosának a lányának (Bea) kezét nyerte el. A történet az évszázad álomesküvéjével végződött. Tehát hollywood-i recept szerint happy end következett be. De végleg így maradt ez? Természetesen nem, hiszen akkor most milyen apropóból olvasnátok e sorokat. Eljött hát a dráma ideje. A fiatal tehetség karrierjében nagy törés történt, mikor váratla-

tesszük, és totál kikészítjük Bea idegeit, akkor tudjuk a hölgyet a versenyből és a hajóból kiűzni. Mint minden „normális” nap, a mai is a főnőknél kezdődik, ahol reggelente többé-kevésbé barátságos beszélgetést folytatunk, attól függően, hogy milyen eredményt produkáltunk előző nap. A jobb gomb megnyomására hősünk menekülésszerűen elhagyja a szobát. Ekkor a folyosóra kerülünk. Itt a bal gomb segítségével tudunk közlekedni. Ha ráklikkelünk egy ajtóra (és nincs éppen benn valamelyik konkurensünk), akkor bejutunk a helyiségbe. A hajón található helyiségeket és a bennük rejlő lehetőségeket később részletesen leírom. Ha éppen a

folyosón vagyunk, akkor alul sok fontos információt láthatunk. Bal oldalon alul látható a tegnapi kiadott újságunk címlapja. Alul középen a játék 4 legfontosabb paramétere látható. Felülről lefelé haladva a következők ezek:

1. A pénzügyi egyenlegünk (természetesen



a felvett hitelek is benne foglaltatnak).

2. A tegnapi kiadott lapunk eladott példányainak száma.

3. Az idő percre pontosan (a játék a 0. napon indul, hiszen az első nap még nem adtunk ki lapot; ha az egérrel az órára mutatunk, akkor megtudhatjuk, hogy hányadik napon vagyunk éppen).

4. Bea utálat-szintje (átlagosan mennyire utál minket Bea, csak akkor nyerhetjük meg a játékot, ha ez 100%). Végül alul jobb oldalon láthatjuk a szerencsétlen olvasókat, akik a lap olvasása közben megosztják velünk a véleményüket legfrissebb kreálmányunkról. Nem kell mondanom, hogy eleinte ez többnyire lesújtó lesz,



nul kidobták tv-vezetői állásából. 3 dolog maradt számára: a terhel, a cowboy-csizmája és természetesen Bea. A Mad news-ben a feladatotok az lesz, hogy Amerika legnagyobb újságkiadójává váljatok. A másik, talán még nehezebb cél most is Beával kapcsolatos: az előző résszel ellentétben, ahol meg kellett hódítanunk, itt most ki kell utálnunk őt az irodájából, meg kell őrjíteniünk pl. néhány kedves kisegér segítségével. Itt csak kísértetező és agresszív hajlamainkra hagyatkozhatunk. Csak ha a kiadó-vállalatunkat a legsikeresebbé





mint pl. miért nincs több sport, recept, keresztrejtvény az újságban; ilyen szenny lapot még nem olvastak, még a Bild is jobb... Később ez a színvonal emelésével persze javulni fog, csak ahhoz sok pénzre lesz szükségünk. Mindenféle cikk megszerzéséhez sok-sok pénz kell. Csak így tudunk majd rendszeresen foglalkoztatni egy keresztrejtvény-gyártó céget, időjárásjelentést... a pénzt erre természetesen az eladott példányok árából és reklámszerződésekből tudjuk előteremteni. Ha

belépünk saját irodánkba, akkor a következő kép tárul elénk: bal oldalt a falon látható egy Amerika-térkép. Itt tudjuk majd terjesztői hálózatunkat klépíteni. Ha az asztal bal oldalán egy ceruza és egy pohár mellett fekvő

papírra klikkelünk, akkor a program lementi az éppen szerkesztett újságunkat és később ki tudjuk ezt nyomtatni, hogy megmutassuk barátainknak. Mivel még nincs egyetlen elkészült oldalunk sem, ezért először inkább lépünk be az újságszerkesztőbe, azaz klikkeljünk a jobb oldalon le-



gépre. Itt négy lehetőség közül választhatunk:

1. újságszerkesztés
2. pénzügyi kivonatok megtekintése
3. újságértékelő
4. eladási diagramm

Először lássuk a szerkesztőt. A lapszerkesztő a legfontosabb része talán a programnak. Itt állíthatjuk össze a különböző forrásokból származó anyagainkat újsággá. A szerkesztő főmenüjében 4 rész van. Az egyszerű-

felül látható a hír főcíme. A közvetlenül mellette található gombokkal választhatunk egy rövidebb vagy egy hosszabb változat közül. Alatta a főcímhez háromféle betűméret közül választhatunk. Ettől tovább jobbra azt tudjuk beállítani, hogy hány oszlop hosszan jelenjen meg a főcím. Ezek alatt látható, hogy a most beállított paraméterek mellett mekkora helyet foglalna el a főcím. Ha a bekeretezett területre klikkelünk, akkor tudjuk a szerkesztett oldalra helyezni a főcí-

ség kedvéért a lapunk összesen 6 oldalból áll, ezeket sem lesz könnyű anyaggal megtölteni. A képernyő bal oldalán található az éppen szerkesztett oldal felosztása. A jobb alsó sarokban állíthatjuk be, hogy melyik oldalt szerkesszük. Jobb oldalt felül láthatóak a különböző hírforrásaink, ide klikkelve tudjuk majd kiválasztani a megfelelő cikkeket, melyek bekerülnek az újságba. Ha egy hírforrás nem áll a rendelkezésünkre, akkor annak a képe el van homályosítva. Ha ráklikkelünk az egyik rendelkezésre álló hírfajtára, akkor kerülünk a következő képernyőre, melynek teljesen eltérő menüpontjai vannak. Jobb

met. A tőle jobbra található ablakba kerül a cikkhez esetleg tartozó kép. Az előzőhöz hasonló módon tudjuk az oldalba berakni. A két ablak mellett, jobbra található két gomb. Ezekkel a ma nyomtatásra kerülő, illetve a még egy nappal későbbi lapok között tudunk váltani. Így tudunk előre dolgozni egy kicsit. Miután a főcímet elhelyeztük az oldalon, ne felejtjük el a hozzá tartozó cikket is beszerkeszteni. Ehhez azt kell tennünk, hogy a mouse-szal a szerkesztett oldalon ott, ahol a cikknek kezdődnie kell (többnyire a főcím alatt szokott) lenyomjuk a bal gombot, majd nyomva tartva kijelöljük a cikk helyét. Mikor elen-



gedjük a gombot, a program a kijelölt részt automatikusan feltölti szöveggel. Figyeljünk arra, hogy főcímet ne hagyjunk cikk nélkül. Ha a bal oldali képre klikkelünk, akkor meg tudjuk nézni a szerkesztett oldalt. Fontos! Az oldalak este 8 órától kezdve óránként a következő sorrendben kerülnek a nyomdába: második - harmadik - negyedik - borító - ötödik - hatodik oldal. Ha piros keret van a szerkesztendő oldal körül, akkor az már nyomdában van.

Térjünk vissza a számítógép főmenüihez: Most láttuk részletesen az újság-szerkesztő menüt. A jobb felső gombot megnyomva az előző nap bevételeiről és kiadásairól kapunk egy egyenleget. Az alatta levő menüpontot választva megnézhetjük a három cég eladási statisztikáit. Jobb oldalon felül változtathatjuk a vizsgált időszak hosszát (1 és 10

nap között válthatunk), jobbra alul pedig a vizsgálandó céget. Végül ettől balra léphetünk be az újságok minőségét, keresettségét, tehát a mi hosszú távú teljesítményünket elemző menübe. Itt számértékeket láthatunk 0 és 100 között. Minden nap az aznap legtöbb

ben lassan vagy gyorsan veszítünk. Akinek 0 pontja lesz, az kiesik a játékból (a tulajdonos kegyeléből, és egyúttal a hajóból is). Az irodába belépve láttuk bal oldalon a falon az USA térképet. Itt építhetjük ki eladási hálózatunkat szerte az országban. Jobb oldalt alul állíthatjuk be,



hogy mely cég értékesítési hálózatát nézzük. A jobbra felül található gombokkal tudjuk eldönteni, hogy szárazföldi vagy légi úton akarjuk bővíteni a meglévő hálózatot.

Természetesen légi kapcsolatot csak a kiinduló városunk és egy reptérrel rendelkező város között tudunk létesíteni. Rendkívül egyszerűen zajlik az egész: kijelölöm a szállítási módot, majd a kiinduló- és végül a cél-várost. A játék fontosabb szereplői rajtunk kívül:

A tulaj: Naponta találkozunk vele. Önkéntesen akkor kell felkeresnünk,

neki. Bea ír cikkeket is,

amik igen jók szoktak lenni. Ezeket ingyen felhasználhatjuk és mindig pozitívan befolyásolják az eladásokat, de ezáltal csökken az utálat szintje, mert örül a sikerének a kis drága. Szóval meg kell találni az egyensúlyt, hogy mikor használjuk fel a „segítségét”.

Reklámszerződés-kötés: Egyike a legfontosabb dolgoknak a játékban. Rendkívül nagy pénzeket bevételezhetünk néhány jó reklámszerződés révén. Vigyázni kell azonban, mivel a sokat tejlő szerződések feltételeket is szabnak (többnyire kikötik, hogy minimálisan hány példányban kell elfogynia a lapnak). Ha nem teljesítjük a szerződésben vállalt dolgokat, akkor fizethetjük az ugyanott leírt jó kis bírságokat.



lapot eladott cég három pontot kap. Az aznapi leggyengébb 2 pontot veszít, míg a középső egy pontot veszít. A játék megnyeréséhez mind a 100 pontra szükség lesz, így arra kell törekednünk mindenáron, hogy mi adjunk el a legtöbbet naponta, külön-

ha vissza akarjuk fizetni a kapott kölcsönt, vagy újabbat akarunk felvenni.

Bea: Hogy Beát jól meg tudjuk ijeszteni sok-sok rémséget kell vásárolnunk, majd meg kell mutatnunk

Közüvélemény-kutatás: Ez egy igen hasznos eszköz arra, hogy megtudjuk mit gondolnak az olvasók az aznapi kiadásról. Forduljunk az olvasók felé!



**Reklámkampány kezdése:** Reklámkampányt kezdeni az újság népszerűsítése érdekében, rádió és tv kampány közül választhatunk. A kettő között mind árban, mind hatásokban jelentős különbség van.

**A kereskedő:** Itt szerezhethetjük be a Bea Istápolásához szükséges cikkeket, amikkel majd unalmas percet és az idegeit fogjuk ritkítani.

**A Storyagentur:** Itt exkluzív történetekből vásárolhatunk egy csokorra valót. Óriási ár és minőségbeli különbségek vannak, az egyszerű politikai, földrajzi hírektől az igazi szafos gyilkossági és egyéb történetekig. Ezen történetek előnye a sima hírekkel szemben, hogy míg azokat mindenki leköszölheti, addig ezeket csak kizárólag az, aki megvásárolta. Egy

hírügynökség van, és egyszerre csak egynek a szolgáltatásaira lehet előfizetni. A hírügynökségek természetesen ugyanazokat a híreket hozzák, csak nem egyforma sebességgel. A leggyorsabb ügynökség a négyes számú. A hármas számú egy óra késéssel, a kettes számú két óra késéssel, míg az egyes számú három óra késéssel dolgozik. A hí -

reket berakhatjuk változatlan formában az újságba, vagy elvihetjük a riporterhez, illetve a fotó-riporterhez, hogy további anyagokat szerezzen róla.

**A riporter:** Az újság sikerének egyik kulcsa. A hírszobában szerzett

sen kizárólag a mi tulajdonunkat képezi. A kutatás eredménye másnap automatikusan megjelenik a riporter pont alatt az újságszerkesztőben.

**A fotóriporter:** A riporterhez hasonlóan dolgozik, de fotókat tud a cikkekhez szerezni. Szintén lehet sikeres vagy sikertelen is.

**A nyomda:** Itt állíthatjuk be, hogy milyen minőségű papírra nyomják az újságot. Ez jelentősen befolyásolja mind a kiadásokat, mind a lap minőségét. Azt is beállíthatjuk itt, hogy mekkora példányszámban nyomják az újságot. Három fokozat van: Csak a legfontosabb kioszkok kapnak a városban, minden kioszk kap a városban, és végül minden lehetséges árusítóhelyen árulják. Természetesen ez jelentősen befolyásolja a kiadások nagyságát.



fel nem használt történetet jóval alacsonyabb áron el is adhatunk.

**A hírügynökség:** Itt folyamatosan érkeznek a gépeken a hírek. Ezeket mindenki használhatja, de négyféle

jelentést elhozhatjuk neki, ő megfelelő pénz fejében elkezd nyomozni az ügyben. Sokszor eredménytelen ez a keresés, de gyakran talál bele egy nagy történet vagy botrány közepébe. A kutatás eredménye természetesen

**Rejtvény ügynökség:** Itt szerezhethetjük be a különböző keresztrejtvényeket, találós kérdéseket, pontösszekötős stb. agy- és szemtornász feladványokat az olvasók szórakoztatására.



**Képregény-ügynökség:** Itt vásárolhatjuk meg Garfieldot és társait. Később a leadott képregények kb. féláron eladhatók.

**Időjárás előrejelzés:** Három formája van, melyek minőségben és árban különböznek: időjárás előrejelzés, időjárási kártya és satelit-kép. Ezeket nem kell naponta elhozni, ha-

azt leközzöljük újságunkban. Erotikus fotók ügynöksége: Természetesen az itt szerzett képekkel a férfi olvasótábor lankadó figyelmét tudjuk kicsit felkelteni. Felhasználás után szintén eladhatók olcsóbban.

A Japánok: A program készítői beleraktak még egy

téket, ha az újság minőségi értéke 100 pont, visszafizettük a kölcsönöket és Bea 100 %-osan utál minket.

A játék igen erősen hasonlít az első részre. Talán a tv-műsor szerkesztő átláthatóbb volt az újság-szerkesztőnél, de nem volt ilyen sokoldalú.

Amiben óriási az előrelépés, az a játék mind szöveges, mind képi humora. Az első

részeben is voltak jó poénok, de itt már az egész játékot átírták ezzel az ironikus humorral, amittől nagyon élvezetes lett. A szimuláció oldaláról nézve nem sokat változtattak, kicsit bővítettek a lehetőségeken. Összességében véve egy igen jó gazdasági program, sok humorral.

Charlie



nem csak meg kell rendelni. Az aktuális jelentés a szerkesztőben mindig rendelkezésre áll. Vásárolhatunk időjárás előrejelző állomást, ezzel pontosabbakká válnak az időjárás jelentéseink. Receptügynökség: A háziasszonyok szívét tudjuk melengetni, ha itt vásárolunk néhány receptet és



kavarást a játékba: A hajót egy japán csoport ismét szolgálatba szeretné állítani a turisták számára, ezért majd felújítják. Az előkészületi munkálatokat végző mérnökök naponta más és más teremben dolgoznak. Aznapra az számunkra használhatatlanná válik. A japánok tervezési irodájában nézhetjük meg, hogy melyik szoba van ma zárva. Ezt pirossal jelölik. Azonban lefizethetjük az építésvezetőt, hogy nekünk kedvezzen. Ennek ára folyamatosan emelkedik.

Ezek lennének a játék szereplői és az alapja. Akkor nyertük meg a já-



# KÉRDŐÍV

Az utóbbi időben több átalakulás érintette a GURU-t – a legjelentősebbel most találkozhattok először – ezért úgy gondoljuk, hogy éppen ideje lenne megkérdezni a véleményeteket az újságról, a rovatokról stb. Kérünk benneteket, hogy minél többen küldjétek vissza a kitöltött kérdőívet, vagy fénymásolatát. Olyanok is visszaküldhetik a kérdőívet, akik csak olvassák pl. a barátjuk GURU-ját. És hogy érdemes legyen a dologgal foglalkozni, a visszaküldők között nyereménytárgyakat fogunk kisorsolni. Ezek jellege és értéke attól fog függni, hogy mennyire vesztetek komolyan a kérdőívet.

Életkorod: ..... év

## Hardware-ed?

- alapgép: ☐ A500, A1000, A2000 ☐ A500+, A600 ☐ A3000  
☐ A1200 ☐ A4000 ☐ CDTV ☐ CD<sup>32</sup> ☐ Atari  
 memória: ☐ <2 MB ☐ 2-6 MB ☐ >6 MB  
 hard disk: ☐ van ☐ nincs  
 CD-ROM: ☐ van ☐ nincs  
 modem: ☐ van ☐ nincs  
 turbókártya: ☐ 020 ☐ 030 ☐ 040 ☐ 060

## Milyen más számítógéppel rendelkezel?

- ☐ 640 kB bázismemóriával rendelkező multimédia munkaállomás (PC)  
☐ C64 ☐ (Power) Mac ☐ más

## Hány Amigást ismersz a környezetedben, akikkel rendszeresen találkozol?

- ☐ 0 ☐ 1-5 ☐ 5-10 ☐ >10

## Milyen rendszerességgel olvasod a rovatokat?

|                                       | mindig                   | általában                | „attól” függ             | néha                     | soha                     |
|---------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| intro.....                            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| játékhírek .....                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| játékismertető.....                   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| játékleírások.....                    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| shareware játékok .....               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| levelezés .....                       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| AMOS (és BASIC-szerű nyelvek) .....   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| felhasználói hírek .....              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| rendszerbarát.....                    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| cheat mode.....                       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| HW bazár .....                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| PD zóna.....                          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| programozástechnika.....              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| filmvilág .....                       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| vegyes témájú felhasználói írások.... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Atari oldalak .....                   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| assembly programozás.....             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| zenemánia.....                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ray-tracing .....                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| CD-ROM-ok.....                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| demologia .....                       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| külvilág .....                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| toplista .....                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

## Előfizető vagy?

- ☐ igen ☐ még nem

## Ha nem, akkor mi gátol meg abban, hogy előfizess?

- ☐ nincs csekk az újságban ☐ sokszor később kapnám meg az újságot  
☐ egyszerűbb elolvasni a haveromét ☐ drága ☐ miért? Elő lehet fizetni?

Mit tervezel tenni az Amigáddal a jövőben?

- ☐ megtartom ☐ bővítem  
☐ eladom és veszek egy másik Amigát  
☐ eladom és beálllok Bill Gates követői közé

Hasznosíthatók-e számodra a lemezmellékleten szereplő programok?

- ☐ igen ☐ nem

Több játékot szeretnél a lemezmellékleten, vagy inkább utility-ket?

- ☐ játék ☐ utility

Néhány nagyobb vagy több kisebb programot szeretnél lemezmellékleten?

- ☐ néhány nagyobb ☐ több kisebb

Rendelkezel-e Internet hozzáféréssel?

- ☐ nem ☐ csak levelezés ☐ igen, az iskolában ☐ igen, a munkahelyen

Megvennél-e egy alkalmi Amigás CD kiadványt kb. 1000-1500 Ft-ért?

- ☐ igen ☐ nem

Érdekelnek-e régebbi játékok leírásai is?

- ☐ igen ☐ nem

Milyen típusú cikkek szeretnél többet olvasni?

- ☐ játéksmertető ☐ játékleírás

A vegyes témájú felhasználói írások keretében milyen témákról olvasnál?

- ☐ zene ☐ grafika ☐ internet ☐ modem ☐ hardware ☐ emulátorok  
☐ DTP ☐ DTV (Desktop Video)  
☐ ..... (írd le az ötleted!)

Milyen jellegű játékokkal töltöd a szabadidődet?

- ☐ nem játszom ☐ akció ☐ platform ☐ szimulátor ☐ kaland  
☐ szerepjáték (RPG) ☐ stratégiai

Olaszol-e más hazai vagy külföldi lapokat?

- ☐ nem  
☐ igen, a következőket: .....

Érdekelne-e egy konzolos melléklet?

- ☐ nem ☐ igen, SEGA ☐ igen, SNES ☐ igen, Playstation, 3DO

Elégedett vagy a GURU design-jával?

- ☐ igen  
☐ részben, tetszenek a következő oldalak .....  
☐ nem (mit kívánsz a tördelőszerkesztőnek, részletezd több pólapon keresztül!)

Írnál-e cikket a GURU-ba? (megfelelő díjazás ellenében)

- ☐ nem  
☐ igen, a következő témákban .....

A kérdőíveket 1996. február 29-ig várjuk. Az eredményeket a feldolgozás után veletek is megismertetjük és persze a továbbiakban lehetőség szerint figyelembe fogjuk venni.

Végül, ha részt kívánsz venni az ajándéksorsoláson, add meg a neved és a címed:

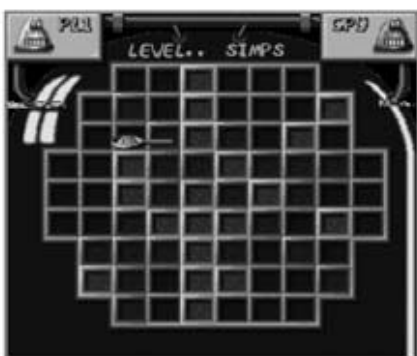
Név: .....

Lakcím (irányítószámmal): .....

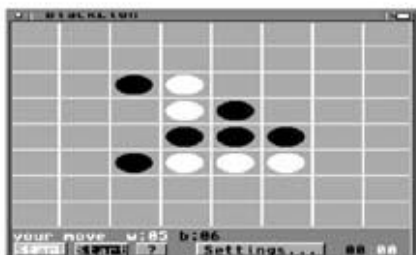
# SHAREWARE

## Reversi parádé (avagy a táblásjátékok egyik őse)

A Reversi alias Othello játékok egészen a számítógépek (h)őskoráig vezethető vissza. E táblásjátékok kivétel nélkül minden számítógépes platformra adaptáltak, Amigára is jó pár átirat létezik, bár halvány fogalmam sincs szám szerint pontosan hány darab, de becslésem szerint száz felett mozog a számuk. Közük jó pár magyar is akad...



Mivel eddig a Shareware rovatban Reversiről nem esett szó, így hát összeszedtem egy pár tucatnyi programot, most ezekből emeltem ki párat. A játékok nagy többsége igen egyforma, azaz azonos koncepcióval készültek, ez valahol logikus is. A rendes, eredeti já-



ték fő paramétere a 8x8-as tábla, fekete-fehér korongok, egy vagy két játékos lehetőség, különféle nehézség szintek stb...

Ezeket a mellékes dolgokat leszámítva csak egy számít. Milyen erős a játék algoritmus, azaz milyen az intelligenciája. A Reversi esetében, mint általában minden táblásjátéknál, a kockákat értékük szerint tartják nyilván az algoritmusok. A legértékesebb kocka a négy sarok, majd ezt követően a szélső kockák a stratégiai fontosságuk. A gép, és persze mi is ezek megszerzésére ügyelünk. Az egyformának látszó játékok két jól elkülöníthető csoportra oszthatók. Egyik a hagyományos Reversi, míg a másik csoport a WB-s (általában W2-3.0) kategóriába sorolhatóak, ez utóbbiak közt akadnak MUI-s,

vektoros, és grafikus kártyát támogató alkotások is.

A WB-s Reversi közül nagyon sok igen jó alkotással találkoztam, de nekem személy szerint a WhiteLion, azaz a Fehér-Oroszlán tetszett a legjobban. Természetesen ez is kultúrát (WB2-3.0), sokféleképpen paraméterezhető program, mint ahogy az ember el is várja egy Amigás rendszer programtól. Ami igen tetszett az a help rész, ami be is mutatja a játék szabályait.

A másik két program a PB.Switch (Push-Button-Switch) és az igen nagy meglepetést okozó Jelly-Othelly. Ezt az eredeti ötletű játékot Amosban írta Paul Burrkey.



Miért is más? A játék szabályai itt sem tér el az eredeti ötlettől (még szép), de a kivitelezése igen érdekes. Először is a tábla alakja nem hagyományos, másrészt a korongok lerakása sem a jól bevált hagyományokat kö-

veti. A játékban a zöld (spenót), és a piros (paradicsom) „pacák” küzdelme folyik. A főzelék-korong lerakása, vagy inkább berakása, bedobása a táblára egy kanál segítségével történik.

## Move In

Íme az első, bár remélem NEM az utolsó magyar Shareware játék amit kaptunk.

„A játék a mozaik játékok egyik Amigás képviselője, tut A500-A4000 gépeken is. A gép megmutatja egy eléggé lenge öltözetű hölgy képét, majd kockákra bontja és összekeveri. Felada-

tod, hogy a képed kirakd. A kockákat a Tologatóhoz hasonlóan lehet tologatni az üres helyre, a jobb egér gombbal. Segítséget, azaz a teljes képet a bal egérgombbal kérhetünk.”

Írta Varga Sándor

a já-

tékhoz

mellé-

kelt rövid ismertetőjében.

A játék egyébként öt pályás, azaz öt ké-

pes, password és Cheat

password megoldású.

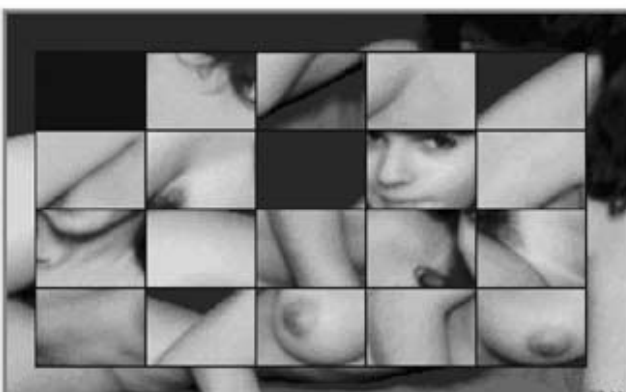
Egyetlen kisebb hibát

találtam benne, az

egér kezelése picit la-

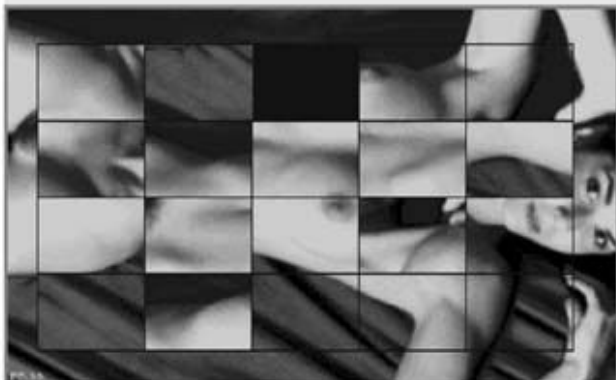
sú. De én is tudom,

hogy Amosban elég



nehézkés gyors és állandó egérgomb figyelést elérni, talán használhatóbb az Amal utasítás erre a célra. A program regisztráltható négy darab százásért. A szerző a játék mellett a leírást és a teljes forráslistát is elküldi.

Varga Zoltán  
2500 Esztergom  
Mátyás király út 23.



## COARSE ANGLER

Végre!

Csak hogy már valakinek eszébe jutott egy igazi horgász programot írni Amigára. Réges-régen C64-en is találkoztatok hasonló alkotásokkal, illetve az 1995-ös évben jó pár hasonló alkotás jelent meg PC-re.

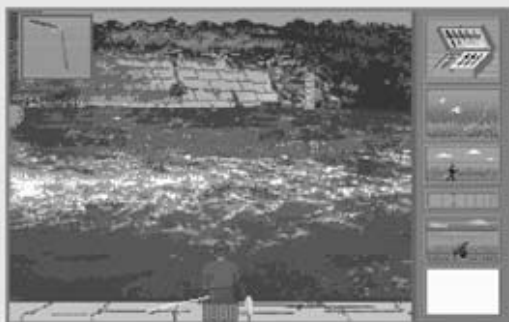
Ezek persze a Windows és a multimédia jegyében fogantak, s mivel kötelezően mindegyiket kipróbáltam, hát elmondhatom, nem cserélném el az Amigás két lemezes verziót az előbbi CD csodák egyikére sem.

Mivel igen szeretem e hasznos időtöltést, vagy mások szemében időpazarlást, télen sajnos rajtam kívül álló okok miatt hanyagolnom kell. Épp ezért nagy érdeklődéssel indítottam el a játékot(?), és nem csalódtam benne. A horgász „emulátor” valódi pecás élményt jelent, tell izgalommal és persze mérgeződéssel.

Játszhatunk komplett horgászversenyt, gyakorolhatunk, azaz szabadon kedvűkre horgászhatunk, én is többnyire ezt választottam. Összesen 12 pálya, vagyis horgászhelyszín közül válogathatunk. A helyszínek, azaz a horgász helyek más-más stílusú felszerelést és csalit igényelnek. Az egyikben a tavi horgászat, míg a másikon a gyors folyású, folyami horgászat élményében lehet részünk. A horgászat paramétereit a kép bal oldalán látható öt ikon segítségével állítható be.

## Ikonok

1. A bot, horog és az úszó típusa, valamint az ereszték nagysága, illetve a tekerő felszerelés.
2. Milyen csalit használunk (10 db).
3. Új pálya választása.



4. Két csik, ebből egyik a bedobás, a másik a „fárasztás”, és a feszítés erősségére utal.
5. Horgász eredmények adatbázisa.

## Kezelés

A játék során mindkét! egérgombot használhatjuk (kell is), de más-más célra. Például a fenti első menüből (csali, horog) a jobb egérgomb használatával tudunk visszatérni a horgászat helyszínére. Bedobás, bevágás és fárasztás a joy segítségével lehetséges, az orsó tekerése pedig a tűzgombbal történik. Kezdetben minden bizonnyal nehézségek lesznek a bedobással, de pár próbálkozás után könnyen megtanulható a művelet (ne nyomkodd a tűzgombot).

Beválni a joy hátrahúzásával, fárasztani és kiemelni a joy hátra + tűz kombinációkkal lehetséges.

## Jó tanács

úszóval csak az állóvizekben horgássz. Az eresztéket a felső vízrétegre állítsd, és csaliként használj kenyeret vagy kukoricát. Ha nincs kapás variálj a csallival, és akár apránként (tűzgomb) kifele is

húzhatod az úszót. Ha egy-két percen belül nincs kapás, már nem is lesz.

Versenynél a halfajok szerint értékeli a pontszámot (100 pont már új rekord).

Bream (dévérkeszeg): 10  
Carp (ponty): 30  
Chub: 5  
Crucian Carp (ponty): 8  
Eel (angolna): 5  
Grayling: 15  
Perch (ág?): 5  
Pike (csuka): 50  
Roach (svábbogár?): 5  
Tench (compo): 10

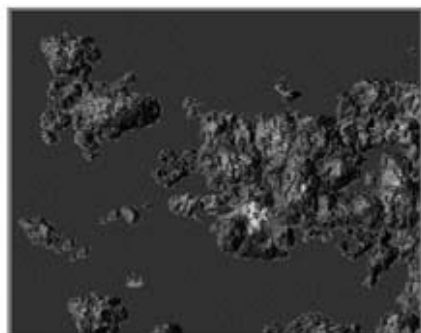
A regisztrált verzió ára £6.00, amiért egy HD installt és egy nyomtatott leírást is kapunk. Ezenkívül további expansion (helyszínek) lemez ígéretét. A játék 2 lemez és jól fut A500-A1200 gépeken, no és lényeg ő egy 32 színű Amos alkotás, és jóóóóóó!

VFM Shareware,  
31, First Avenue,  
ROTHERHAM,  
South Yorkshire.  
S65 2RW. England.



## Galleons V1.0

A Sublime software, az angliai Plymouth városába található csapat, mely elhatározta, hogy csúcs minőségű Shareware játékokat fog gyártani tucat-szám. Első alkotásuk a Last Lap c. autóverseny program volt (erről legközelebb), a második játékuk pedig a fenti Galleons.



A program egy lövöldözős, üldözésses hajócsata, sajnos csak két játékos részére. Tulajdonképpen nincs semmi új elem a játékban, ellenben a grafikája és a játék desingje nagyon jóra sikerült. A két középkori hajó mozgástáza és animációja nagyon finomak, a szigetek kivitelezése pedig igen szépre sikerült.

A játék célja, hogy a szigetek közt manőverezve kilőjük ágyúnkkal a másik hajót. Az ellenség elsüllyesztéséhez 5-6 telitalálat elég, utána kezdődhet előlről a csata de más helyszínen. A játék elején konfigurálható az elsüllyesztéshez szükséges találatok mellett az ágyú és a golyó.

A csapat következő játékai a Light speed, ami tron típusú game, és a Last Lap2 lesz. A Galleons A500-A1200 is

működik, bár ez utóbbi gépeken nagyon (túl) gyors, akárcsak a Last Lap.

Sublime Software  
25 Cotehele Ave  
Prince Rock  
Plymouth, Devon  
England PL4 9NQ

## FIGYELEM!

Ilt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajtókészítést, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet lekölözhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

# Levelezés

Tízfeletem hölgyeim és uraim, legyetek üdvözölve az új év első amigás levrovja alkalmából. Kimondottan sokat, mintegy fél percet gondolkodtam rajta mi a fityfenével kezdjem, hiszen ilyenkor mindenféle újvi badarságokat szoktak az embereknek nyomtatni, de jelenleg éppenséggel nem vagyok úgymond a legalkalmasabb állapotban lelkesítő és önbizalmat gerjesztő ódák zengedezéséhez. Pillanatnyilag meglehetősen éhes vagyok ugyanis, és mint az talán köztudott, éhes Brazil sokkal inkább sörész-tában sült húsról álmodik mintsem levrov bevezető szövegről. Ezért inkább hagyom is az egészet, gondolom az introban úgyis írt valaki valamilyen újvi rízsát (jut eszembe, a kínai kaja se rossz) és nem húzom tovább az időt törpöléssel, tutira tök feleslegesen várak rá, hogy valami okos és értelmes szemet csillogtató bölcsesség bugyogjon ki belőlem. Jöjjenek inkább azok a levelek amik még a múlt évről maradtak a nyakamon valamilyen fatális félreértés következtében. Fel nem foghatom, hogy miért nem kerültek még zúzdába. Ám nincs mese, itt vannak, és különben is be kell érjem ezekkel, hiszem ma újév napján (amikor a fene tudja miért, de rámtört a levrovírási kényszer) a postásbácsi még a másnaposok álmát alusszák, a szilveszteri buli után a friss és ropogós levelek hordása helyett. Kicsit irigylem őket, de tényleg csak kicsit, mert az alvás és a pihl az nem rossz, viszont a másnaposan történő felébredés esete nem tartozik kimondottan a kedvenceim közé. Akkor erről ennyit, gyérünk.

## Negatív hangulat osztás

Hello GURU Team! Előljáróban annyit, hogy veszem az Amiga GURU-t és a PC GURU-t is, a CD GURU-t nem. Ebből kitalálhatjátok, hogy milyen gépeim vannak otthon, és mi nincs (még) berakva az egyikbe. (Na ne. Muszáj ilyen feladványokat generálnod amikor éhes vagyok??? – Brazil) Lélekben mindörökké amigás maradok és vagyok, de kénytelen voltam az 1200-esem mellé venni egy peecee-t, mert annyira PC központú az egyetem (nem igazi, csak mű), hogy anélkül nagy hátrányba kerültem volna. Persze ez nem ment mellényzsebből, a részleteket most hagyjuk. A PC-központúság sajnos az egész számítástechnikai világra is igaz, ezért az amigás szoftverpangás és a játékségem is lehet, hogy előbb-utóbb rávett volna a fenti lépésre.

Hát igen, ez bizony sok amigással előfordult. Jellemzően azonban nem is éppen mostanság, hanem körülbelül egy éve (ha jól emlékszem de lehet, hogy kettő) volt ez tipikus jelenség. Mostanra már szerencsére úgy látszik, hogy akinek Amigája van az meg is marad mellette. Talán az Amiga szoftverplaca is élénkül egy kicsit az újraéledés eredményeképp, vannak erre utaló jelek. Azt hinni persze erős zoologia, hogy egykori fénykorát elérte vagy túlszárnyalja valaha is,

de ha egy aránylag jó szoftver és hardverrelátottság lenne a jövőben, az is bőségesen megfelelne. Ez persze az én hozzáállásomat tükrözi, hiszen nekem elég komoly hányingerem van a PC szoftverek nagy részétől és bizony azon a platformon is megelégednék a jelenleg megjelenő szoftverek kb. egyharmadával. Feltéve ha azok minőségek lennének, mint ahogy most nem azok, bármennyire is próbálják ezt a nagyközönséggel elhíttetni.

Szomorúan tapasztalom, hogy ez a negatív hangulat megjelent az Amiga GURU lapjain is. Én ezt a lapot többek között azért veszem, hogy tartsa bennem az amigás lelket. Viszont ha majdnem mindenhol (introban, hírekben, levelezésben, ECTS beszámolóban) azt olvasom, hogy az Amiga haldoklik, hogy már szinte senki se fejleszt rá, vagy ha igen, ez volt az utolsó programja stb., akkor valószínűleg az ellenkezőjét éretek el velem. És ha (Jajl! éssel nem kezdünk mondatot! Na mindegy) (És akkor mi van? – Brazil) elszáll az amigás lelkem, és már csak PC-vel foglalkoztok, akkor nem lesz miért az Amiga GURU-t vennem. Ne érteket félre, ez nem fenyegetés, ez tény. Tudom, hogy azok is tények, amit írtok az Amigáról. Ezért nem is hibáztatlak benneteket, csak azt kérem, hogy fontoljátok meg, amit írtam. Talán a negatív jellegű kommentetek, szubjektív vélemények lehetne csökkenteni. Azt az olvasó is ki tudja alakítani a tények alapján, nem kell ezen még rontani.

Erre csak azt tudom mondani, teljesen jogos amit írtál. Arról van szó egyébként, hogy mi a tényeket közöljük az újságban amik az utóbbi időben nem voltak éppen szívmelengetők, és ez úgy látszik mindenkit megvisel. Ebben komoly szerepe volt annak, hogy nagyon sokáig az Amigáról és a Commodore-ról annyit lehetett tudni, hogy nagy csőd az egész és slussz. Namost ez egy amigást nem éppen hangol jó kedvre, még minket sem. Amikor az Escom megvette a cég maradványait, akkor lehetett azt remélni, hogy végre történik valami. Szerencsére történt is, bár nem éppen sok, mindössze annyi, hogy a régi A1200 és A4000 gépeket újra gyártják némi kozmetikázás után. Az érdekes az volt az egészben a hír felröppenése és a gyártás beindulása után, hogy nem tudták kielégíteni a keresletet, ami akár még jót is jelenthet. Jelenleg pedig olyan stádiumban van az egész ügy, amikor még nem sok mindent lehet tudni a jövőről, ígéretek vannak és remélhetőleg termékek is lesznek. Erre nem mondhatok mást, mint amit a vak ember is mond, vagyis majd meglátjuk. Azért pedig, hogy kicsit tartsam benned a lelket és ne legyek teljesen negatív, elárulom neked a saját véleményemet, mely szerint gyógyulásnak indult az Amiga és ha egy kis szerencséje van akkor meg is gyógyulhat.

Lehet, hogy nem minden amigás érez így, mint én. Sőt, remélem. De nem árt, ha figyelembe vesszitek azt aényt, hogy ti vagy-

tok Magyarországon az egyetlen Amigával foglalkozó lap (szegény diskmag-ok is elhaltak, vagy alig terjednek el), így a ti szavatoknak e témában igen nagy súlya van.

Persze, ha van kinek elmondani a szavainkat. Nem mondhatnám, hogy amióta ez a lap teljesen amigás lett, azóta ugrásszerűen megnőtt volna a példányszám. Sőt. Ebből sőtét dolgok körvonalazódnak előttem, de egészen egyszerűen nem akarom elhinni, hogy olyan kevés amigás van csak az országban mint amennyien veszik a lapot. Remélem nem ítélték bennünket halálra azzal, hogy nem veszitek meg az újságot. Vagy esetleg nincs is ránk szükség? Rajtatok múlik.

Szerencsére akadt egy-két pozitív dolog is, pl. a Ray-Trace rovatban a Babylon 5, vagy a levelezésben is jó volt olvasni egy új lemezüzságról. Más. Állítólag hivatalos a hír, miszerint az Escom '96-97-re tervezi az új, RISC-alapú Amigák kiadását. Ti mit szóltok ehhez? Vajon elérheti-e még egyszer az Amiga a hajdani fénykorát? Vajon bíznák-e az emberek még (és a software cégek) az Amiga névben? Mert attól félek, hogy a magunkfajta fanatikusok kevesen vannak ahhoz, hogy életben maradjon. Akkor valami újjal, valami lélegzetelállítóval kellene előállni, úgy mint '85-ben. Kérdés, hogy lehet-e még valami igazán csodálatosot mutatni a pécés „csodák” világában. (...)

(Kis János, Budapest)

Nem azért mondom, de a pécés „csodák” világában nem olyan nehéz újat mutatni, arra még egy A1200 de még egy mezei A500 is képes. Mellest ha a kérdéseidre normális választ tudnék adni, akkor minden bizonnyal komoly jötehetség lennék, azonban sajnos nem vagyok. Egyedül azt tudom biztosan, hogy soha többé nem értheti el az Amiga a hajdani fénykorát, de hát ezt már megírtam és azt is, hogy ez még nem is lenne feltétlenül baj. Én reménykedem benne, hogy ezekből a beígért gépekből lesz valami és sikeresek lesznek. Épp a minap olvastam valahol, hogy a Commodore márkanév még mindig jól cseng az emberek tüleiben és még nem felejtették el. Igazából pedig nem hinném, hogy egy akkora cég mint az Escom úgy megvesz valamit, hogy nem lát benne fantáziát. Szóval nyugi kispaltások, nincs itt minden elveszve.

## Ugyanaz pepitában

Kedves GURU Team! Először is bocs, hogy sürgettelek benneteket egy levelezőlap formájában, de már nagyon ki voltam éhezve egy kis GURU-ra. Természetesen időközben már megjött az okt-nov-i összevont szám, melyért hálám és köszönetem. (Ugye, ugye? Szolgáljon ez mindenki másnak is tanulsággal aki nem bírja időnként kívánni az újságot. – Brazil) Állapozgatva és bele-le-fel-szétolvasgatva eszembe jutott (ritkán fordul elő velem) néhány észrevétel, melyet szeretnék megosztani veletek. Először is tudnotok kell, hogy kb. 3 éve egy Enterprise számító-

gépen üzem az ipart. Úgy hozta a sors (no, meg az EP-sek istene), hogy most le fogom cserélni a gépem egy Amiga 1200 nevezetű csodamasinára. A GURU majdnem minden száma megvan, s ami nincs, azt hamarosan meg fogom rendelni tőletek. (Ez egy rendes dolog. – Brazil) Végül is a GURU-nak (vagyis nektek köszönhetem, hogy az Amiga mellett döntöttem, ugyanis eleinte egy 386-ost akartam venni (úristen, mi lett volna belőlem?!)). Én örülök, sőt nagyon örülök annak, hogy hamarosan (napokon belül) az Amigások népes táborát fogom gyarapítani! De! Nem szeretném, ha veletek is az fordulna elő, mint az EP-sek egyetlen újságával, az Enterpressel! Nem tudom, tudjátok-e, hogy ez egy 2 hónvonta megjelenő (de van amikor kerek 4 hónapot kell rá várni!) kiadvány, és minden év végén reszketnek, hogy jövőre meg tudnak-e egyáltalán jelenni, lesz-e annyi előfizetőjük, hogy ne legyen veszteséges a lap. Szóval NAGYON NEM SZERETNÉM, ha ugyanez megtörténne veletek is! A mostani GURU tele van ilyen utalásokkal [...]

[Korinek Sándor, Nagyigmánd]

Hát tudod az az igazság, hogy mi sem szeretnénk ha meg kéne szünni az Amiga GURU-nak. Ez a lap igazán a szívünkhöz nőtt már és igazán kár lenne érte, legalábbis szerintem. Azonban mint azt nyilván mindenki nagyon jól tudja, egy újságot általában nem azért csinálnak a népeknek, hogy remek veszteséget termeljen. Nos, a GURU is ilyen, vagyis muszáj nyereségesnek lennünk ahhoz, hogy a lapot ki lehessen adni. Azt hiszem ez egyértelmű. Megígérem neked, ha nyerek a lottón néhány százmilliót akkor az Amiga GURU vastagabb és olcsóbb is lesz. Erre azonban sajnos még várnok kell egy kicsit, mert mostanában nemigen nyertem semmit, persze úgy elég nehéz ha nem is lottózok. Szóval a végkövetkeztetés egészen egyszerű: ha van annyi ember aki megveszi az újságot megfelelő példányszámban, hogy valami kis nyereség kerekedjen ki belőle, akkor a lapot ki lehet adni, egyébként nem. Nyilván az Enterpress sem lehet olyan nagyon könnyű helyzetben, nem hinném ugyanis, hogy olyan nagyon sokan használnának ma még Enterpresset, hiszen mindenki által előbb vagy utóbb nagyobb teljesítményű és korszerűbb gépekre. Mint ahogy azt te is tetted. Namost az Amiga GURU esetében valami hasonló a helyzet. Amióta a lap csak Amigával foglalkozik, azóta az Amiga tulajdonosok szeme csillog a boldogságtól, viszont az eladott példányszám egészen komoly mértékben csökkent. Ennek ellenére mint talán észrevettétek még mindig megvagyunk, és lehet, hogy közhely amit most mondok, de csak és kizárólag tőletek, vagyis a vásárló és olvasóközönségtől függ, hogy meddig létezzünk még. No de ezt már az előző levélre is megválaszoltam alig néhány sorral feljebb. Egyelőre nyugi, még nem küldjük a leveleket, amiben megkérdezzük, hogy akarjátok-e az előfizetéseket PC GURU-ra konvertálni...

Hirdetés helyett sör

I. GURU Team! Pár hete küldtem egy hirdetést amelyben egy C10845 monitort szerettem volna eladásra hirdetni 14.000-ért. Mivel a monitort már elvitték (máshol is hirdetem) ezért a hirdetésre és a hirdetési díjra se tartok igényt. Valamelyikőtök vegyen magának 2 dobozos sört vagy amit akartok, de please ne jelentessétek meg a hirdetést, ha még nem szerkesztettétek be a szöveget! Thanx!

[Fábián Zoltán, Pápa]

Nos, arról fogalmam sincs, hogy azóta bekerült-e a lapba a hirdetésed vagy sem, de ez a hozzáállás mindenestre pozitív, már ami a söröket illeti. Lásd mennyire jó vagyok hozzád, én elvállalom a sörök beszerzését és elfogyasztását is, de lehet, hogy amilyen nagy szerencsém van neked már beszerkesztették a hirdetésedet és így aztán a tartást is felszámították érte. Na majd utánanézek. Viszont mint említettem volt, ez a hozzáállás tetszik, így ha valaki szeretne ilyen módon hirdetést feladni, akkor annak a közeljövőben természetesen semmi akadály. Mindössze írtátok a hirdetés szövege mögé megjegyzésként, hogy azt nem kell megjeleníteni, valamint a hirdetés díját felajánljátok nekem sörök vásárlásának eszközése végett. Ha hirdetésszöveget nem írtok, az se nagy baj...

#### Tanácsadó szolgálat

Tisztelt GURU Team! Elnevezést, hogy levelemmel zavarom a szerkesztőség munkáját, de van néhány kérdésem amire nem tudok máshol választ kapni. [...] Elérkezett az idő, rendelkezésemre áll a megfelelő töke, hogy lecseréljem kissé idejétmúlt A500-asomat, de mire? Most egy kérdésözönt fogok zúdítani. (Nosza rajta. – Brazil) A 3000-est lehet-e kapni AGA chipsettel? Alapkiépítésben mennyi, milyen memóriát tartalmaz, hogy lehet bővíteni? Nagy nyomás nehezedik rám a szüleim részéről, hogy IBM komp. gépet vegyek, de nekem az Amiga felel meg legjobban. Hogyan lehet „kétlélkü” egy Amiga? Milyen gépet, milyen kártyával lehet PC-vé alakítani, hogy mindkét módban tökéletesen működőképes legyen? Van-e a 3000-ben PCMCIA? [...]

[Szabó Géza]

Előjáróban már most kijelentem, hogy nem fogok neked semmilyen gépet sem javasolni, azt mindenkinek magának kell eldönteni, hogy mit vesz. Viszont a kérdéseidre megpróbálom korrekt módon válaszolni, amivel talán könnyíték a választást eldönteni. Tehát nézzük sorban, vagy legalábbis nagyjából sorban. Sajnos az Amiga 3000 nem kapható AGA chipsettel, sőt mi több, szinte már egyáltalán nem kapható. Legalábbis nem gyártják, pedig nagyon jó kis gép. Ha esetleg mégis ilyen akarnál venni akár használtan is, azt tudnod kell, hogy AGA-ra nem bővíthető, PCMCIA (újabbban PC-Card a neve) nincs benne, a RAM bővítéssel is lehetnek gondjaid mert a 3000-est még nem a szabványos SIMM modulokkal történő bővítéshez tervezték. Továbbá IDE winchestert sem lehet beletákolni egyszerűen, mert ő az SCSI-t szereti. Ha a 3000-es kategóriájában gondolkodsz, akkor az Amiga

4000/030 jó választás lehet akár az AGA, akár bővíthetőség szempontjából. Esetleg van olyan lehetőség, hogy A1200 + turbókártya, csak azt meglehetősen nehéz tovább bővíteni. Azonban azt meg kell jegyeznem, hogy teljesítmény szempontjából a megfelelő kártyával tuningolt 1200-es jobb mint a 4000/030, sőt akár még a 4000/040-nál is sokkal jobb lehet amellet, hogy olcsóbb is. Természetesen a 4000-esek is bővíthetők turbókártyával, csak akkor már kicsit sokba kerülnek úgy összességében. Amiórt jó választás lehet a 4000-es sorozat az az, hogy kártyákkal modulárisan bővíthető, mint amire neked is szükséged lehet ha mondjuk PC kompatibilissé akarod tenni a gépet. Sőt, akár Macintosh kompatibilis is lehet mert egészen jó kis emulátorkártyák kaphatók, hogy mást ne mondjak ilyen pl. az Emplant, ami többplatformos emulációt tud csinálni. Legalábbis ha jól emlékszem és nem keverem nagyon össze valami mással. Emulátorkártya kapható 1200-eshez is, így amennyiben ezt a típust választod sem kell lemondani a PC kompatibilitásról. Szükségmegoldásként lehet csak szoftveres emulációt is csinálni, viszont az csúgassú, mindenképpen turbózott gép kell hozzá, és azt el kell ismerni, hogy a mostani szoftveres PC emulátor programok egészen tisztességesen oldják meg a problémát, turbós gépen akár még használható minőségben is. Nos, dióhéjban kb. ennyit mondhatok neked útmutatásképpen, legalábbis ami a jelenlegi hardverekre vonatkozik. Hogy mit hoz a (közel)jövő azt még senki sem tudja pontosan, voltak hírek valamiféle 030 alapú A1200 utódokról meg ílyesmik, de ezekre inkább ne alapozz amíg valami konkrétumot nem olvasol róla valahol, esetleg pont itt a GURU-ban. Na ennyi, remélem tudtam valamit segíteni.

És akkor most itt a vége, fuss el véle. Ezt csak úgy figyelmeztetésképpen, ne meg azért mondom, mert már régen mondtam és nehogy elfelejtsetek a nagy kavalkádban véletlenül. Ja és persze mintegy finoman szeretném vele felhívni a figyelmeteket, hogy a levél valami egészen elhanyagolható időn belül véget ér, így aztán vagy kezdjétek el előről olvasni vagy pedig lapozzatok tovább. Sose lehet azt tudni, hátha van valami más érdekes is az újságban. De ha esetleg mégsem találnátok semmit akkor se essetek kétségbe, egy hónap múlva ismét találkozunk. Addig bírjátok ki valahogy. Na pá.

Brazil

Ui.: levél írás közben jóllaktam. Igaz ugyan, hogy nem söréztában sült husikával, de tulajdonképpen mindegy, a lényeg a lényeg, vagyis végre tele a pocak. Ettől persze nem csak az emésztésem, hanem a jókívánság-generáló agylekervényem is megindult, ám heveny helyhiány esete miatt érjétek be mindössze annyival, hogy mindenkinek Amigában gazdag boldog új esztendőt kívánok. A többit majd leírom jövőre, feltéve, hogy addig nem felejttem el...

# CHEAT MODE

## Alien Breed 3D

|                           |                 |
|---------------------------|-----------------|
| Level 1) The Gate         | KLKFFFFNFFNFFF  |
| Level 2) Storage Bay      | KOEFFNFFNFFHFFF |
| Level 3) The Sewer        | MIGMBCEPLGNFFF  |
| Level 4) The Courtyard    | KPKOAPPPNFFNFFF |
| Level 5) System Purge     | NBKCJEOOCFHFNFF |
| Level 6) The Mines        | POKKJPOJMFNFFF  |
| Level 7) The Furnace      | CAIEDOPHHLFFF   |
| Level 8) Test Arena Gamma | HPIKMOPPNHNNFF  |
| Level 9) Surface Zone     | LLKCHFPBKGHEHE  |
| Level 10) Training Area   | LOKOCNPLCPJLJGO |
| Level 11) Admin. Block    | FCKMHCPPLPOFFFF |
| Level 12) The Pit         | DHCGGPPFHPNFF   |
| Csak egy RIFLE WEAPON-nal |                 |
| Level 13) Strata          | OLLKPPFFNFFNFFF |
| Level 14) Reactor Zone    | OLLKPNFFNFFNFFF |
| Level 15) Cooling Tower   | LLKPHFFNFFNFFF  |
| Level 16) Command Centre  | OPLKPPFFNFFNFFF |

## Mega Man 7

|            |                     |
|------------|---------------------|
| Level 1 -  | 8735,2517,4416,8362 |
| Level 2 -  | 8735,2716,4412,8372 |
| Level 3 -  | 8735,2586,7412,8332 |
| Level 4 -  | 8375,2716,8416,2332 |
| Level 5 -  | 8335,2756,2457,2232 |
| Level 6 -  | 8335,2746,2447,2232 |
| Level 7 -  | 1275,3746,2543,8332 |
| Level 8 -  | 8255,3546,3547,8172 |
| Level 9 -  | 255,3456,3543,2172  |
| Level 10 - | 1275,7656,3543,8833 |
| Level 11 - | 1215,7646,2447,2833 |
| Level 12 - | 8275,7256,2447,8833 |
| Level 13 - | 8275,7444,2447,2831 |

## Beneath a Steel Sky (CD<sup>32</sup>)

|           |           |          |
|-----------|-----------|----------|
| 1-000000  | 2-709124  | 3-192837 |
| 4-465380  | 5-304612  | 6-754267 |
| 7-180283  | 8-986254  | 9-280870 |
| 10-648912 | 11-326355 |          |

## Superfrog CD<sup>32</sup>

|            |            |
|------------|------------|
| 1/2-742891 | 1/4-100101 |
| 2/1-167892 | 2/2-230272 |
| 2/3-324705 | 3/2-099610 |
| 4/1-612714 | 4/2-090210 |
| 4/3-149632 | 4/4-014400 |
| 5/1-131072 | 5/2-940317 |
| 5/3-470914 | 5/4-490902 |
| 6/1-830521 | 6/2-680518 |
| 6/3-711222 | 6/4-720223 |

## Lotus 2 (CD<sup>32</sup>)

|           |            |
|-----------|------------|
| TWILIGHT  | - éjszakai |
| PEA SOUP  | - ködös    |
| THE SKIDS | - havas    |
| PEACHES   | - sivatag  |
| LIVERPOOL | - sztráda  |
| BAGLEY    | - mocsár   |

## Impossible Mission 2025 (CD<sup>32</sup>)

|                |                |
|----------------|----------------|
| 1-2 - CLQLCXFX | 1-3 - CPQHFXGK |
| 2-1 - CTQEEQXD | 2-2 - CXQAZQPI |
| 2-3 - DAQVAXZI | 3-1 - DEQSHXLC |
| 3-2 - DIQOVXQF | 3-3 - DMQ*YXVN |
|                | * = H VAGY K   |
| 4-1 - DQQHVXJP | 4-2 - DUQ*QXGJ |
|                | * = P VAGY F   |
| 4-3 - DYQDGXBM | 5-1 - ECQEGXXO |
| 5-2 - EGQBNXED | 5-3 - E*QBIXOM |
|                | * = H VAGY K   |

## Der Cloul CD<sup>32</sup>

|           |           |            |
|-----------|-----------|------------|
| Levels    |           |            |
| 2: 030673 | 3: 145367 | 4: 823264  |
| 5: 253153 | 6: 569875 | 7: 028074  |
| 8: 361791 | 9: 477321 | 10: 786186 |

## Zeewolf pályakódok

IMAGO, TIBURON, MARTEN,  
GANNPAY, ARGUS, SOCKIN

## Railroad Tycoon Deluxe

Shift+4-re milliómosok lehetünk.

## Pinball Fantasies kódok

Fairplay, Earthquake, Extraballs  
Digitalillusions, TheSilents, Andreas  
Fredrik, Ulf, Markus  
Vacuumcleaner, Highlander  
Techstuff

## Silly Putt

A High score táblába írjuk be  
HEADLIKEHOLE.

Ezután az F1-F10 billentyűket  
használhatjuk a cheat menüre (CTRL  
és SHIFT is).

## Stardust

|                  |
|------------------|
| 02: BJRQAAAAAIMM |
| 03: CFQQQAAAAKOL |
| 04: DFQQQAAAAEDL |
| 05: EJQQQAAAAEOK |

## SWIV

Állítsuk le a játékot, majd gépeljük  
be: NCC-1701 + RETURN

## Theatre of Death

Egy kód a játékból:  
5640531D482C3

## Transplant

Levelcodes 1. játékos

|                       |                |
|-----------------------|----------------|
| 020: FEOHRWBXE        | 040: DVQSUCOQG |
| 060: ELFOIMDEN        | 080: LRAZJYYWB |
| 100: LIOFAMRHW        | 121: JVMSTFWPO |
| 140: WDFQSASGO        | 150: XCRMCIKA  |
| 160: XLPEENTOT        | 170: VVPWWVZQF |
| 180: XKFVARMYT        | 190: VXSTMCHOF |
| Levelcodes 2. játékos |                |
| 020: FDOHMOUFU        | 040: EJDMSZGWE |
| 060: DVRUIFHGT        | 081: LCBZEIUMB |
| 090: JANTSOHYU        | 102: LVOATRQNG |
| 110: KXBLEUWHW        | 120: KUENGGBDY |
| 130: XMPLNLDLM        |                |

## Trodlers

|                |               |
|----------------|---------------|
| Levelcodes:    |               |
| 2 : STACKEMUP  | 3 : GUARDIANS |
| 4 : ONTHEROCKS | 5 : FREEFALL  |
| 6 : ROUGHRIDE  |               |

## SECOND SAMURAI

(LEVEL CODES)

|              |              |
|--------------|--------------|
| 2-"1RY4YX5Z" | 3-"EW2JZDQM" |
| 4-"AEBJP3KM" | 5-"AIAZBNL"  |
| 6-"EGYUHX5"  | 7-"T4L502VS" |

## SECRET OF MONKEY ISLAND I-II

Nyomjuk meg a CTRL W-t a játék  
befejezéséhez.

## SENTRY (THE SENTINEL)

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| Level Codes     |                 |
| 03-"70511958"   | 08-"16257084"   |
| 10-"43428170"   | 11-"40556356"   |
| 18-"68627185"   | 19-"55742564"   |
| 36-"97578966"   | 50-"61185004"   |
| 061-"26060764"  | 066-"68657887"  |
| 080-"18452261"  | 103-"36873128"  |
| 127-"06567770"  | 150-"92856449"  |
| 169-"16788555"  | 196-"72957558"  |
| 205-"78908712"  | 225-"38546570"  |
| 300-"49703885"  | 400-"82065427"  |
| 449-"00297522"  | 514-"13679994"  |
| 610-"39557944"  | 704-"09548849"  |
| 0818-"36852626" | 0906-"42666746" |
| 1000-"91569547" | 1058-"53527981" |
| 1102-"76188275" | 1197-"56217748" |
| 1309-"13643654" | 1400-"79380940" |

## SPELLBOUND

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 2-"HEY"  | 3-"OUDI" | 4-"DYOU" |
| 5-"CALL" | 6-"MYPI" | 7-"NTAW" |
| 8-"OMAN" | 9-"NUTS" |          |

A cheat-ekért megathannx Kiss Imré-  
nek és Deák Krisztiánnak!

# P.D. ZÓNA

## FastExec 1.1

### Egy kis gyorsulás

E segédprogramnak azon A1200 tulajdonosok vehetik hasznát, akik valamilyen 030-as alapú turbókártyával rendelkeznek (pl. Blizzard, GVP). Mivel ezen kártyák felépítéséből adódóan az exec.library a CHIP RAM-ban nyílik meg, míg a többi library már a kártyán található 32 bites FAST RAM-ban. Ez némileg lassítja a gép sebességét, mert a CHIP RAM elérése lassabb mint a FAST RAM-é.

A FastExec segítségével lehetőség van az exec.library megnyitását is a FAST RAM-ba irányítani, mindössze egy újraindítás a dolog ára. A program további szolgáltatása, hogy többek között a VBR (Vector Base Register), a CHIP memória prioritása, a cache engedélyezése is állítható segítségével.

A program shareware, regisztrációs díja \$5, vagy 20 svéd korona.

## BootSelector 1.31

### A 3 több mint 2

Egy sok memóriát igénylő játék, intro vagy akár felhasználói program futtatásához sokszor kevés az a memória, amely a megszokott felhasználói környezeti beállítások mellett megmarad – főleg akkor, ha nagyobb színméltségű Workbench-csel fut a rendszer és nem rendelkezik a gép FAST memóriával.

A BootSelector lehetőséget ad arra, hogy az egérgombok lenyomási kombinációival választani lehessen a különféle indítófájl-ok közül. A BootSelector működése során csak akkor nyit képernyőt, ha valamilyen konfigurációs probléma van, így nem okoz gondot akár az sem, ha a monitor nem támogatja a 15 kHz-es sorfrekvenciás üzemmódot.

A program freeware, de regisztráció esetén a szerző küld egy ingyenes update-et, mert visszajelzést szeretne kapni a programról. A prog-

ramnak létezik 1.3 alatt futó változata is. Javasolt 3 gombos egér beszerzése, mert az a három lehetséges választásról hatra növeli a lehetséges egérgomb lenyomási kombinációk számát.

## PicView V1.23

### Képkatalogizálás szürkében

Már eddig is több képkatalogizáló program került bemutatásra a korábbi számokban, most egy újjal bővül a választék. A PicView a betöltött képeket – a datatype-ok felhasználásával – ikon méretben jeleníti meg egy ablakban.

Az elmentett katalógus visszatöltése gyorsan történik, mivel a ikonok is elmentésre kerülnek. Az ikon kiválasztásával lehetőség van információt kérni a képről, ill. megjeleníteni teljes méretben. Azonban a beépített viewer néhány esetben a hibátlan ikon ellenére sem képes jól megjeleníteni a képet. Még szerencse, hogy bármilyen viewer megadható. Nagyobb gyűjtemények kezelését segíti, hogy csoportok hozhatók létre. Egy kép több csoportnak is a tagja lehet. Azonban csak nyolc csoport használatát támogatja a program, de ezek elnevezése szabadon megadható.



A jelenlegi – giftware – változat 16, ill. 32 színű képernyőt használ a megjelenítéshez, a későbbre ígért 2.0-ás változat támogatni fogja a 256 színű, színes megjelenítést is. A program felhasználói felülete MUI-ra épül, továbbá a működéséhez OS3.0-t igényel (a datatype-ok miatt).

## ScreenClock 1.81

### Óra a kereten

Egy újabb segédprogram a régi célra: kijelezni a pontos időt, dátumot, a szabad memóriát úgy, hogy mindig látható legyen. Sőt, most lehetőség van a processzor terheltségének a kijelzésére is. Szóval van választék.

A giftware-ként terjesztett program lehetőséget biztosít arra, hogy a környezeti változókön keresztül megadható legyen a kijelzés formátuma – mind a dátum, mind az egyéb adatok esetében. Megadhatók azon képernyők nevei, melyen ne jelenjen meg a ScreenClock által kijelzett információ. Egyébként mindig az aktív képernyőn jelenik meg a pontos idő.

A használatához OS2.1+ szükséges (mivel a locale.library függvényeit használja a formátumot vezérlő stringek feldolgozásához).

## Vinfo V36.3

### Több információ

Egy kis segédprogram a sok, hasonló céllal íródott program közül, melyek azt tűzték ki célul, hogy a rendszer valamelyik parancsának szolgáltatásait kibővítsék.

Az operációs rendszer Info parancsával ellentétben a szabad helyet nem blokkokban, hanem byte-okban írja ki. Másik és jelentősebb eltérés, hogy használatkor nem kerülnek mountolásra az egyébként inaktív egységek (PAR:, SER: stb.), de lehetőség van agresszívabb scan-re is, melyek során a mountolás megtörténik.

A Vinfo MessageWare, azaz a szerző egy üzenetet szeretne kapni a felhasználótól. A program használatához OS2.04+ és 20 kB szabad memória szükséges.

(JOCO)

# Interjú Tsunami-val, a Virtual Dreams kóderével

1995 őszén 2 híres finn személyiség látogatott el kis hazánkba. Ki ne hallott volna már a Virtual Dreams-ről vagy a CnCd-ről? Igen, e két csapat két oszlopos codere, Tsunami/VD és Fraction/CnCd töltött 5 gyönyörű esős napot Budapesten. Természetesen a GURU is jelen volt (Lord jóvoltából) és egy exkluzív interview-t csinált a számotokra a világ – talán – első 3 coderének egyikevel, Tsunami-val.

**Lord:** Üdv Tsunami! Biztos vagyok benne, hogy azok, akik valamit is hallottak már a demokról, ismerik a neved. A Virtual Dreams az egyik leghíresebb Amigás csoport és, mint köztudott az egyik legnevesebb codere Te vagy. Olyan produkciók, mint pl. Assembly'93-as győztes intro, a híres 40k-s Chaosland a TP3-ről vagy az Absolute Inebriation és Psychedelic demok mutatják a talentumodat. De mégis, mondanál valami közelebbit magadról? Hogyan kezdted? Miért hagytad el a Black Robes-t (leg híresebb finn csapat '92-ből – Lord) és alakítottál egy új csapatot? (VD – Lord) Próbálkoztál-e kódolással más gépen is – így pl. C64-en – vagy az Amiga assemblyje volt az első megmérettetés számodra?

**Tsunami:** Még a koral időkben vettem egy C64-est melyen elkezdtem kódolgatni, ám hamarosan meguntam és végül is csak játszogattam rajta. Mikor megvettem az A500-asom (1991 – Lord) újra belevágtam, ám mivel senki sem tudott nekem segíteni, így inkább grafikusként beléptem az első csapatomba, az Omega-ba. Borzasztó volt abszolút nulláról kezdeni kódolni, de végül is egy debugger(!) használatával sikerült rájönnöm, hogy hogy is megy a dolog. Kaptam egy Reference Manual-t is, melyből egy csomót megtudtam a hardware-ről. Miután sikerült az első rutinjaimat befejezni, nem l'omom már, hogy de már a Spaceballs-ban találtam magam coderként... Néhány héttel rá léptem be a Black Robes-ba, amelynek már tagjai voltak az újdonsült barátaim is (Jaco, Alien – Lord) és mely szerintem sokkal ütőképesebb volt, mint a Spaceballs. Végül is már túl sokan lettek a BRB-ban és senki sem akarta kirúgni a barátait és így jött az ötlet, hogy egy új csapatot kellene alakítani (bár először szóba jött, hogy belépünk a Sanity-be vagy az Andromeda-ba, ám azt gondoltuk úgy sem vennének be (én sem vettem volna be – Lord), és így végül is a Fairlight mellett döntöttünk) Virtual Dreams lett a nevünk. Ami igazán tetszett a VD-ben az az, hogy sosem volt igazi 'főnökünk'. Ha akartunk csinálni valamit, és ha nem, akkor nem. Bár ennek ellenére asszem a VD elég sok intro/demot adott ki – mint már említetted a munkáimat a bevezetőben (egy az Ass'93 előtti dentrot kihagyva (amiben ugyebár az A3 Music Box-aból jól ismert Groo zene van – Lord), ill. az Absolute Inebriation-hoz semmi közöm (na most le-

buktam, most röhögjetelek – Lord) és a Psychedelic-nek csak a 2. pártja az én munkám (persze a jobbik part – Lord).

**L:** Manapság sok legendás democoder kezdett különböző játékok fejlesztésébe. Tudjuk, hogy inkább demokat szeretsz írni, de nem tervezel valami commercial produkció (pl. util, játék) írását? És ha igen, milyen gépre fejlesztenél legszívesebben programot? (Computerre vagy console-ra?)

**T:** Gondolkodtam már játék fejlesztésen, de még nem tudom, hogy konzolra vagy inkább PC-re kellene. Ez a cégektől is függ – de ha Finnországban maradok, akkor inkább saját magam kezdek egy PC-s játék írásába. Amiga már szóba sem jöhet, egy csomó ok miatt, így pl.: ki venne meg a játékokat? Hol van 'power' belőle? Ok, most mondhatnád, hogy A4000. De ki a fene venne csak A4000-esen futó játékot? És ez a gép meg így is lassabb, mint a P100-asom :) (68060 a megoldás? – Lord)

**L:** Sokat vitatott kérdés manapság, de Te mit gondolsz az Amiga jövőjéről? Az EsCom-nak sok ígéretre méltó terve van, hogy a jövőben az Amigát a világ ne csak játékgépként ismerje. Amíg maradsz vagy inkább átnyargalsz vmi más gépre? (PC) Tudjuk, hogy mind a PC-nek és mind az Amiganak megvannak a maga előnyei és hátrányai, de Te pl. mit szeretsz jobban a PC-ben, mint az Amigában amiért pl. érdemes lenne meg elwindows-osodni is?

**T:** Eleget vártam már... DE semmi sem történt. Az asztalomon most egy Pentium 100-as áll az A1200-es helyett. Az Amiga egy kib\*\*\*ott jó gép, de manapság már igen-csak lemaradt és nehéz behozni a lemaradást. Az EsCom-nak van ám dolga rendesen. Ám \$3.000 körülű 060-as és AAA nélkül nincs esélye a PC-vel szemben. Mindenestre sok szerencsét kívánok nekik, bár úgy látom pillanatnyilag ez nem elég. Még 060 és AAA-val is nehéz megverni a P133 & Matrox Millenium-ot. És a Pentium Pro (micsoda név! Az Intel leragadt valahol a múltban?) is valamikor most jön majd ki. És hallottam valami olyasmit is, hogy a Motorola leadta a 060-as gyártásával. Remélem ez azért csak rémhír!

**L:** Na és mi a helyzet a VD-vel, hogy visszatérjünk rátok? Tervezték meg kiadni valamit a mi hön szeretett computerünkre? Vagy mindketten PC-s lesztek?

**T:** A Virtual Dreams, mint csapat nem létezik már! Bár létezik egy Skull-Alien-Kerberos commercial VD. De most úgy tűnik, hogy nem lesz több Amigás VD produkció! Skull és én már PC-sek lettünk, Jaco most vesz egyet (már vett – Lord), Kerberos már évekel ezelőtt eladta az Amigáját, Devilstar pedig Németországban dolgozik egy játékba. Talán Alien! Neki még megvan az Amigája! Talán ő csinál majd valamit a TP5-ra. Skull már nagyon jó PC-s coder, de semmi scene cuccot sem fog már kiadni.

Egy jó kis sűrítőn dolgozik (olyan mint az MPEG, Wavelets etc.) Én pedig most nagyon szeretek C-ben programozni. Bármil is írok, működik :)

**L:** Tudtad azt, hogy van egy Tsunami nevű software cég is? Egyébként honnan származik a Tsunami, mint név? Egy kicsit japánosan cseng nekem.

**T:** Ja, tudom, hogy van valami irtó rossz software cég is, akiket szintén Tsunaminak hívnak. Állati alacsony szintű játékokat csinálnak! Hát ez pech, hogy pont az én nevemet választották :) A Tsunami, mint név még évekkkel ezelőtt, egy álmodból származik. Fogalmam sincs, hogy jelent-e ez a szó valamit (legalábbis angolul nem). Valami motorokról álmodtam (ehh)... az sem tudom, hogy japánul jelent-e valamit, de talán igen, mert a tsu-na-mi az ábécéjünkben is benne van.

**L:** Manapság egyre több jó coder, grafikus és zenész szív vagy szed 'valamit', hogy még több inspirációt kapjon. Te is közéjük tartozol?

**T:** Ez nem köztéma (mondta Tsunami és rágyújtott egy cigire – Lord) :) Semmi bajom a serkentő szerekkel, de a valódi drogokat nem nekem találták ki. És mivel már bármi serkentő szer (még a Red Bull is! – Lord) illegális Finnországban, így nem élek vele.

**L:** Mennyi időt töltesz egy nap a gép mellett? Igazi computer freak vagy, aki étel, ital (bár az utóbbi nehezen tudom elképzelni – Lord) nélkül is képes órákat a gép előtt ülni?

**T:** Hát, mostanság már nem nagyon van időm gépezni, már a PC-mel sem. De ez mondjuk a helyzettől is függ. Így pl. ha időre kell befejezmem valami code-ot, akkor képes vagyok 16 órát is a gép előtt tölteni, de ez persze csak vészhelyzetben, mint pl. a Psychedelic-nél. (Üi. Tsunami a Psychedelic kódolásánál kötelező katonai szolgálatát teljesítette... még náluk is van ilyen! – Lord) Általában azonban talán ha 2 órát számítógépezek.

**L:** Tudom, hogy nehéz kérdés, de mondj valamit arról, hogy kik a kedvenc scene-rid?

**T:** Zenész: Static, Julius, Moby, Heatbeat, Jesper Kyd. Grafikus: Cthulhu, Ra, Facet, Rack (wow! – Lord), Cougar, Destop, Jaco. Coder: Skull, Dweezil, Juliet&Case, Stalker (ed: ex-BRB), Chaos, Flaffan.

**L:** Hát asszem akkor elérkeztünk az utolsó kérdéshez. És, hogy tetszik Budapest? (Lehetsz őszinte, a boxer a zsebemben – Lord).

**T:** Mindenesetre nagyon olcsó... Kár, hogy csak ilyen kevés időt maradhatok itt. Budapesten jöttem rá, hogy a Bowling-ozás a szakmám. Szinte megváltoztatta az életem :) És még Red Bull is kapható! Ez is egy plusz pont!

Lord/Absolute!

# apróHIRDETÉS

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rész-szín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/765

Eladó Amiga1200-es, TRA 1200 turbókártyával + 4 Mbyte RAM-mal és 520 MB winchesterrel, kábellel. Komplet konfiguráció esetén plusz ingyen monitor. Berts Géza  
Tel.: 292-2014 (este)

Amiga 600 + 1 MB bővítő + joystick + egér + 150 db lemeznél játék eladó. Ár: 35.000 Ft.  
Tel.: 157-3718 (17 óra után)

Amiga1200-as gépet vennék.  
Tel.: (66) 361-795

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó. Valamint A500-hoz HD kontrollert és Amigához Sony CD-ROM eladó. Továbbá új 540MB-os wincsi eladó!  
Vámos László  
Tel.: 184-9743

Széleskörű programcsere Amigán! Amiga600 (V1.3 - V2.05 ROM), Mortal Kombat I, Final Fight (eredeti) eladó! Graphic AC c. (AMIGA) prg-t, C64-es drive-ot, A1200-at veszek. Érdeklődni válaszborítékkal:  
Gazda Zoltán • 7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó A1200-hoz egy 1.76MB HD-s külső drive. Ár: 11000Ft.  
Liebe István • 2220 Vecsés, Ágnes u. 7.

Eladó 1 MB-os A500 + egér + lemezek csak 23.000 Ft-ért.  
Petrík József • 2220 Vecsés, Bartók Béla u. 11.  
Tel.: 06-29-353-871

Eladó Amiga 500 + 1 MB RAM-mal, változtatható KickStarttal, 2 egérrel, Joystick-kal, 100 oldalnyi programmal, leírásokkal, haszn. utasítással. Work-Bench-csel, 30e Ft-ért.  
Tel.: 92/311-789

Amiga 500-1200 progcsere lemezen, HD-n. Listát küldj.  
Csemánth Zoltán • 1171 Bp., Dálnok u. 5.  
Tel.: 256-17-40

Eladó A500-as bővítővel, joystickkal, 100db lemezzel, 12"-os színes monitorral. + TV modulátor. Irányár: 45.000 Ft.  
Tel.: 06-26-342-269

A500-ra turbókártyát és IBM emulátor kártyát, A1200-ra IBM emulátor kártyát keresek.  
Tel.: 06-36-317-998

Eladó 40 MB/2.5"-es HDD kábellel 8.000 Ft, hangdigi 2.900 Ft, egér-joy aut. átkapcsoló 1.200 Ft  
Riczák Ferenc  
Tel.: 32/440-734, 14 h után.

Amiga1200-hez 1220-as turbókártya 68882-es koprocesszorral eladó. (turbókártya: 28 MHz-es, koproci: 40 MHz-es.)  
Tel.: 06-(73) 310-262

AURA 16/12bit-es hangdigi programmal A1200-hoz eladó.  
Tel.: 122-0303

CD<sup>2</sup>-t 5 db CD-vel + MATSUI music center hanglemekkel A1200-ra, vagy A500-ra cserélném, esetleg olcsón eladnám.  
Tátrai Zoltán • Tel.: (06-22) 472-921 (Velenice)

Amiga1200 gépet vennék.  
Tel.: (66) 361-795

Amiga1200-asok figyelem! PROGRAMCSERE postal úton vagy személyesen.  
Riltz Gábor • 2600 Vác, 48-asok útja 14.  
Tel.: 05/27/312-134

Eladó Amiga 500 (1 MB) + mátrixprinter.  
Tel.: 294-2776 (18-20-ig)

Amiga 500 bővítővel, programokkal nagyon olcsón eladó!  
Tel.: 96-321-588 / Zoli

Amigások! Dr. Awesome CD-t eladók dedikálva!  
Tel.: 177-19-51

Eladó egy 3.5"-es Amiga külső drive 7.000 Ft-ért.  
Tel.: 87/342-333

Eladó hangdigi 2.900 Ft-ért, egér-joy automata átkapcsoló 1200 Ft-ért, keresek A500-hoz 1 MB vagy nagyobb RAM-bővítést.  
Riczák Ferenc  
Tel.: 32/316-734, 14 óra után.

Sürgősen eladó egy Atari 520ST + Atari SC1224 színes monitor + Megafire 30 + Atari egér, 68 db lemezzel és 12 db eredeti prg + 4 joy. 37.000Ft  
Tel.: 06-29-352-110

Amiga 500 1 MB RAM, Fast-Chip átkapcsoló, TV modulátor, egér, joy, lemezek eladó.  
Tel.: (72) 444-355

Eladó Amiga500 (1MB RAM) + TV modulátor + joy + mouse + lemezek + rengeteg szakkönyv kedvező áron.  
Weigert József • 5500 Gyomaendrőd, Bajcsy-Zs. u. 28/A

Veszek: A1200, wincsi, nyomtató, CD-ROM, A500.  
Csemánth Zoltán Tel.: 256-17-40

Vennék Amiga1200-as számítógépet.  
Tel.: 444-355 (72)

Amiga 500+, TV modulátor, 170 lemez eladó 30.000 Ft-ért.  
Tel.: 06-29-341-688

Amiga 500 Bodega Bay, winchester, 1 MB Chip, 3 MB Fast + tartozékok áron alul eladó.  
Tel.: 06-36-358-511

Eladó A600 2 MB RAM + tartozékok 35.000 Ft-ért.  
Tel.: 32/315-215, este.

Eladó Amiga 4000, (68040, 18 MB RAM, 1 GB HDD, 4xCD-ROM, Tandem 2008-22 I/O kártya), Mscan-Msync monitor, Canon nyomtató, CD-k s.b.  
Tel.: 06-30/416-463

Programcsere Amiga1200-ason. Listát kérek-küldök.  
Balogh Attila • 9023 Győr, Földes G. u. 31/a

Eladó Amiga1200 + 210 Mbyte HD + kb. 300 lemez a legjobb programokkal + 2 joystick + egér, egérpad + újságok, könyvek. Ár: 120.000 Ft.  
Boza Lajos • 2750 Nagykőrös, Kossuth L. út 38.  
Tel.: (53) 352-234

Eladó egy Amiga1200-as RAM bővítővel, 5.25"-os külső drive 800 db lemezzel, ugyanitt egy Besteam típusú üzenetrögzítő is eladó.  
Fekete Gábor • 4700 Mátészalka, Fellegrvár köz 13.  
Tel.: (06-44) 313-663

Blizzard 1230/50MHz-IV turbókártya eladó.  
Tel.: (06-96) 242-105

Eladó Amiga1200 + joy + 80 lemez. Irányár: 45.000 Ft.  
Tel.: 36/361-456 (16 óra után).

Turbókártya A1200-hoz 68EC030/40MHz + 68882/40 MHz koprocesszor. Ár: 50.000Ft.  
Tel.: 1-125-783, este 8 után.

A1200-at vennék, C1802-es monitort RGB-re cserélnék, és eladó Blizzard 1200/4.  
Tel.: 06/66 451-131

Eladó egy Amiga1200-es (50.000). + 540 MB winchester (20.000) és egy Blizzard 1220-as 28 MHz-es turbókártya 4 MB RAM-mal (40.000) 110.000Ft-ért.  
Bíró Gábor • Tel.: 226-1096

Amiga CD<sup>2</sup> + 9 db CD + joypad + joystick + lemeztartó + 101 gombos PC billentyűzet eladó vagy A1200-ra cserélhető. Hívj most!  
Balogh Zoltán • Ózda, Bulcsú út 15.  
Tel.: 06-48-476-482

Akarok 29.500 Ft-ért egy jó állapotban levő márkás elektronikus gitárt?  
Hívj a 292-4072-t (Misi)

## AMIGA

szerviz, kiegészítők

1133 Bp., Kárpát u. 7/a.  
Tel./Fax: 149-7909

HELIX COMPUTER

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budafok-Tétény Művelődési

Központ, Budapest XXII.,

Nagytétényi út 35.

"Világ Amigásai Egyesüljétek!"

A GURU Lapkiadó  
céges és magán  
terjesztőket keres  
vidéken!

Számítástechnikai és  
egyéb üzletek  
jelentkezését várjuk a  
113-0114-es  
telefonszámon.

Kedvező terjesztési  
feltételek!

## SONY MUSIC JÁTÉK GURU 95/9

A nyertesek:

Liebe István, Vecsés  
Hertvig József, Túrkeve  
Korosa Olivér, Mosonmagyaróvár  
Balogh P. Zoltánné, Sátoraljaújhely  
Koós Miklós, Balatonvilágos  
Vojtarek Gábor, Salgótarján  
Huszarek Miklós, Budapest  
Bakó Tamás, Budapest  
Nagy Gergely, Ózd  
Kovács János, Tata

Gratulálunk a nyerteseknek, a  
nyereményeket a Sony postán küldi el.

## INTERAKTÍV KIVÁNSÁGLAP

1. program kódja
2. program kódja
3. program kódja
4. program kódja
5. program kódja

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Egyéb kívánság (játékprogram): .....

Egyéb kívánság (lel. program): .....

Név: .....

Cím: .....

### Megrendelőlap

☐ PC GURU 95/1  
☐ PC GURU 95/2  
☐ PC GURU 94/1  
☐ PC GURU 94/2  
☐ PC GURU 94/3  
☐ PC GURU 94/4  
☐ PC GURU 94/5  
☐ PC GURU 94/6  
☐ PC GURU 94/7

.....db \* 120 Ft =

Ft

☐ PC GURU 95/1-2  
☐ PC GURU 95/3  
☐ PC GURU 95/4  
☐ PC GURU 95/5  
☐ PC GURU 95/6  
☐ PC GURU 95/7  
☐ PC GURU 95/8  
☐ PC GURU 95/9  
☐ PC GURU 95/10  
☐ PC GURU 95/11  
☐ PC GURU 95/12

.....db \* 170 Ft =

Ft

☐ GURU 95/1  
☐ GURU 95/2  
☐ GURU 95/3  
☐ GURU 95/4  
☐ GURU 95/5  
☐ GURU 95/6  
☐ GURU 95/7  
☐ GURU 95/8  
☐ GURU 95/9  
☐ GURU 95/10  
☐ GURU 95/11  
☐ GURU 95/12

.....db \* 70 Ft =

Ft

☐ GURU 94/1  
☐ GURU 94/2  
☐ GURU 94/3  
☐ GURU 94/4  
☐ GURU 94/5  
☐ GURU 94/6  
☐ GURU 94/7  
☐ GURU 94/8  
☐ GURU 94/9  
☐ GURU 94/10  
☐ GURU 94/11  
☐ GURU 94/12

.....db \* 100 Ft =

Ft

☐ GURU 95/1  
☐ GURU 95/2  
☐ GURU 95/3  
☐ GURU 95/4  
☐ GURU 95/5  
☐ GURU 95/6  
☐ GURU 95/7  
☐ GURU 95/8  
☐ GURU 95/9  
☐ GURU 95/10  
☐ GURU 95/11  
☐ GURU 95/12

.....db \* 150 Ft =

Ft

Összesen:

.....Ft

Árának a postaköltséget nem tartalmazza!

Kérem, hogy a postaköltséget nem tartalmazza!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat  
utánvéttel küldjék el a részemre:  
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról  
küldjenek befizetési csekket:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)  
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)  
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)  
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)  
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

# FILMVILÁG

## JUMANJI

Mindannyian játszottunk többször-kevesebbszer társasjátékot. Az



ehhez kapcsolódó élmények meglehetősen vegyesek, nagy részüket el is felejtettük. De csak azért, mert nem játszottunk a Jumanji-val. Mondjuk mivel a világon csak egyetlen egy létezik, ez mentség lehet. A titokzatos játék sajátos logika szerint működik, a játék valósággá válik, a képzelet dzsungelében pedig a játékosok világa is veszélybe kerül. Végre ismét láthatjuk Robin Williams-t a vásznon ebben a látványos jelenetekben és izgalmaiban bővelkedő családi filmben.

## A SZÍV HÍDJAI

A Clint Eastwood rendezésében bemutatásra kerülő film az amerikai irodalom egyik legmeghatóbb szerelmes regényének, a Madison megye hídjai-nak feldolgozása. A több Oscar-díjra is jelölt film főszereplője Robert Kincaid (Clint Eastwood) és Francesca Johnson (Meryl Streep). A hölgy tizenöt éve él házasságban, két gyermek boldog édesanyja, ám egy napon a sors úgy hozza, hogy egy eltévedt fotós pont hozzá tér be segítségért. Ekkor még nem tudják, hogy ez négy olyan csodálatos nap kezdetét jelenti számukra, mely új értelmet ad életüknek.

## A SKARLÁT BETŰ

Nathaniel Hawthorne azonos című regénye alapján készült mű a romantikus történetek kedvelőinek sze-

rez majd megható percekét. A hősnő Hester Prynne (Demi Moore), akinek a házasságtörés vétké miatt élete végéig viselnie kell a bélyeget, a skarlát betűt. A „gaz csábító” kiletét még a kánpadon sem árulja el, ezzel védve igaz szerelmét, egy fiatal lelkipásztort...



## JÁTEKHÁBORÚ (Toy Story)

A március végén bemutatásra kerülő film igazán felcsigázza minden számítógépes grafikához vonzó ember érdeklődését, ugyanis a teljes film 3D animáció hegyekből áll. A kilencven perces történet négy év munkájának a gyümölcse! Ha minden áron valamilyen kategóriába akarjuk sorolni a filmet, akkor legyen akció-vígjáték, melyet egyaránt élvezhetnek a család fiatalabb és idősebb tagjai is. Persze van történet is, ami a következőképpen szól. A hatéves Andy kedvenc játéka Woody, egy rongybaba. Mivel ő a kedvenc, övé a hatalom, ő a játékok vezére. Ám Andy születésnapjára kap egy csillagharcost, Buzzt, aki fenekestül felforgatja a gyerekszoba

lakóinak életét. Buzz ugyanis megvan róla győződve, hogy ő az univerzum védelmezője, aki megmentheti a galaxist Zurg császártól...

## DESPERADO

Ismeretlen férfitől retteg egy mexikói város alvilága. Egy művész - egy énekes. Talpig feketében, gitárokkal a hírhedt kábítószer-kereskedőre, Buchora vadászik. Sötét útján legjobb barátja és egy könyvesboltos lány segítik az üldözött, útjukat halottak sora jelzi és az áldozat körül szorul a hurok. Robert Rodriguez filmjének főszereplői: Antonio Banderas, Joaquim de Almeida, Selma Hayek és Quentin Tarantino.



## Judge Bredd kérdések

1. Ki az a Fargo bíró?
2. Mi Dredd motorjának a neve?
3. Melyik együttes előadásában hallgathatjuk a Dredd Song-ot?

A helyes válaszokat 1996 január 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 3 ajándéktárgyat sorsol ki az Intercom.

# Digita Organizer II

Akinek mindennapi kötelezettségei, netalántán fontos programjai vannak, azok bizonyára használnak határidőnaplót. Nos, a bemutatásra kerülő program pontosan ezeknek a feladatoknak a számítógépes ellátására készült. Tartalmazza mindazokat a funkciókat, melyekre a napi munka során szükségünk lehet. Mindössze egy Amigóra van szükségünk, hogy ne kelljen egy határidőnaplóba firkálni a dolgainkat.

## Calendar

A kellemes grafikai környezetű program első opciója a Calendar. Mindössze annyi lehetőségünk van, hogy megtekinthetjük a hónapok naptári beosztását, illetve megállapíthatjuk, hogy milyen napra esik a keresett dátum. Ha rákattintunk a napra, akkor máris a következő funkcióban találhatjuk magunkat, mely a Diary névre hallgat.

## Diary

Ez tartalmazza a tulajdonképpeni határidőnaplót. Az egyes napokhoz utalásokat, megjegyzéseket írhatunk. Hasznos szolgáltatása a programnak az, hogy egy időszakra, vagy mondjuk egy hét azonos napjára is írhatunk be információt. Minden egyes tételnél meghatározhatjuk, hogy milyen jellegű figyelmeztetést kérünk az adott napon. Mivel konkrét időpontot is be lehet állítani, így az Amigát hivatászerűen használók még jobban ki tudják használni ezt a funkciót. A legnagyobb buli mégis a Diary részben a

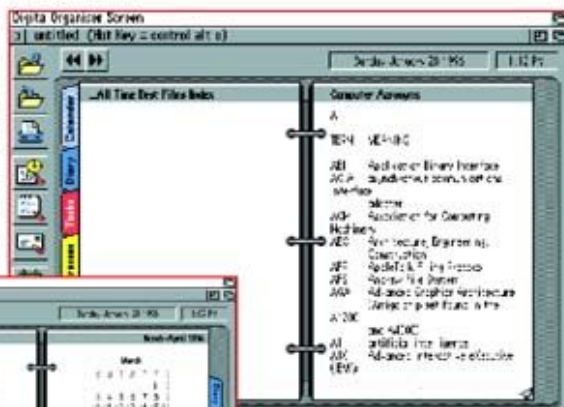
de mi is készíthetünk magunknak ilyen kiegészítést. A sportot kedvelőknek szóló extension például majd minden napra megjelenít egy hírek sporteseményt. A Diary kijelzését természetesen a kedvünk szerint alakíthatjuk, akár egy nap is elfoglalhat egy teljes lapot az elektronikus noteszünkben.

## Task

A Task szerepe hasonló a Diaryhoz, azonban olyan elintéznivalókat jegyezhetünk fel benne, melyek nem kötődnek egyik naphoz sem. Mind-egyik tételnél beállíthatunk egy prioritást is. A gép automatikusan sorba rendezi fontosság szerint a dolgainkat (csak arra vigyázzunk, hogy ne-hogy több hónapig halogassunk egy alacsonyabb prioritású dolgot).

## Addresses

Szükségünk lesz természetesen egy mindenre kiterjedő telefon regiszterre is,



számáról már nem is beszélve).

## Supplements

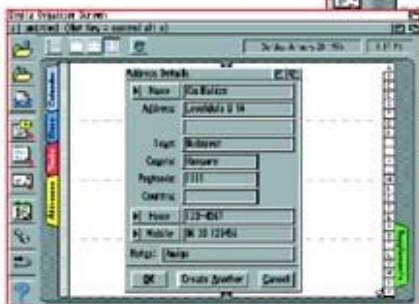
Az utolsó menüpontot tulajdonképpen egy jegyzetfüzetnek is használhatjuk, bár igazi funkciója inkább egy szótárra hasonlít. Különböző témakörök szerint találhatunk a program mellett kiegészítéseket, de mi is kreálhatunk ilyeneket. mindegyik kiegészítés egy témakört takar, melyben valamennyire mindent megtalálunk az adott témával kapcsolatban. Egy hasznos példát említve kapunk a programhoz a számítógépes rövidítésekről is egy szótárt.

A fentebb felsoroltakon kívül persze van még egy rakat hasznos dolog a programban, melyekre igazából akkor fogunk rájönni, amikor használni

kezdjük. Fontos tudni, hogy bármikor kereshetünk a bevitt állományokban tetszés szerint, illetve természetesen egyik részről is elérhetjük a másik fő csoport adatait.

Hasznos kis programnak nézett ki a Digita Organizer II és nem is csalódtam benne. Egyedüli hátránya csupán csak az lehet, hogy a hobby számítógépesek valószínűleg csak poénból használják ilyen célra gépüket.

Bear™



külső extension-ok betöltése a naplóba. Ezekből az Extensionokból a programhoz mellékelnek egy párat,

melyben tárolhatjuk ismerőseink, barátaink vagy akár üzletheink elérhetőségét. Mindenféle adatot megadhatunk itt a partnerünkről, sőt ami igazán meglepő volt, a programozók még arra is felkészültek, hogy E-mail címet is beviessünk (a GSM



# Ppaint 6.4

A Ppaint nem egy nagy újdonság az Amigás rajzoló programok között, azonban úgy éreztük, hogy ismét írunk kell a program változásairól. Nem igazán szoktam figyelemmel kísérni a Ppaint sorozat verziószám emelkedéseit, így aztán nagyon meglepődtem a 6.4 verziószámú Ppaint tudásán. Mint majd látni fogjuk, 3 nagy területen változtattak az alkotók (meg persze gondolom gyorsítottak a programon a szokásos

még a PBM-et is, mely egy teljesen tömörítetlen RAW formátumú mentést eredményez. Utoljára marad a Plasma effektus, mely a meglevő képre húz rá egy egy látványos effektust. A Save opciónál egy típus van amit nem ismert a program, mégpedig az ASCII formátum, melyben megadható karakterekkel ASCII formátumban menti el a képet a program.

re több kockát láthatunk az animból, így még sokkal könnyebb az editálás. Frames és a Play funkciónál gyakorlatilag ugyanazokat a dolgokat találhatjuk meg mint a DPaint-nál.



bugok kiszedegetése mellett. Lássuk tehát az újdonságokat.

## A kezelhető file típusokról:

A kezdetben vala típusok egy kicsit átalakultak. A legnagyobb változást a DataType-ok szabad kezelése jelenti, mely segítségével szabadon (a rendelkezésünkre álló típusok szerint) tölthetjük be a grafikákat. Ha AUTO üzemmódban hagyjuk a töltést, akkor természetesen a gép felismeri a típust. Feltűnt a PNG típus is, melyet a Ppaint belső tömörített formátumként kezel. Megtalálhatjuk itt

## Az Animations menü:

Elég hiányzott a programból az animáció kezelés lehetősége. Nos, most már ez sem jelenthet akadályt. A szokásos I/O műveleteken kívül érdekes a Play Anim funkció, melynél nem kell betöltenünk a kész animot, hanem lejátsza csak a program. A másik érdekesség a Storyboard pont, ahol is egy komplett vágóasztalt kapunk az animáció farigcsálásához. Minden megtalálható itt ami szem-szájnak ingere. Figyelemre méltó az is, hogy egyszer-

## Az Image Processing menüpont:

Annak idején az ADPro-ban és az ImageFX-ben talán a különleges effektet élvezte a legjobban az ember. Nos, a Ppaint még nem igazán közelíti meg ezeket a programokat, azonban itt is találunk egypár kellemes újítást.

Külön figyelmet érdemel a 3D-s Stereogram képek előállításának lehetősége, melynél azért vigyáznunk kell, mert a program a háttérképet használja fel patternként, és így nem árt előtte azonos palettára hozni a képeket.

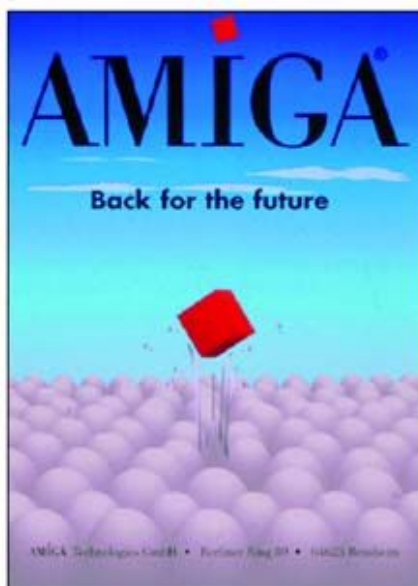
Úgy gondolom, hogy a DPaint egyeduralmát már régen megtörte a program. A szolgáltatásaival, a gyorsaságával és nem utolsósorban a rendkívül kedvező memória kihasználásával (főleg az új verzió Memória manager-ével) nagyon sokakat elcsábított, vagy el fog csábítani a kedvenc rajzoló programjától. Mindenesetre érdemes megfontolni.

Bear™

# Hírek

## Back for the Future

Több mint egy évnyi várakozás után, újra indult az Amigák gyártása. Először a legközkedveltebb modell A1200 gyártását kezdték újra. Ebből a tavalyi év végéig 100.000 darabot gyártott az ESCOM a Bordeaux-i Solelectron nevű cégnél. Így az új gépeken tehát Made in France felirat áll. A Solelectron amerikai cég, jól ismert a számítógép gyártók körében. Hat nagy gyártó üze me van szerte a világon: az Egyesült Államokban, Malajziában, Franciaországban, Skóciában és Németországban. A cégnek olyan nagy nevű partnerei vannak, mint az amerikai hadiipar, a HP, az IBM, a Siemens és az ESCOM. A cég többször nyert minőségi díjat termékeivel.



Az „új” 1200-asokban alig van valami újdonság. Ugyanolyan a A1200 REV 2B © 1992 Commodore Electronics Ltd. alaplap van bennük, mint a legutolsóként gyártott A1200-asokban. A feltűnő változás az új Amiga Technologies logo. A valóban új 1200-asok csak februárban kerülnek forgalomba. Ezekben a gépekben már új ROM lesz (Kickstart 3.1 V40.70). Az új gépek Panasonic HD-s floppy drive-val lesznek el látva, amiket azonban csak DD formátumban (880 / 720 kB) kezelnek (kisebb-nagyobb problémáktól eltekintve).

Az A1200-asok igazi újdonsága, hogy szoftverrel együtt adják őket a Magic Pack tartalma: Digita Wordworth 4.5E, Digita Organiser 1.1, Personal Paint 6.4, TurboCalc 3.5, Digita Print Manager 1.2 SE, Digita DataStore 1.1, Photogenics



1.2 SE, Pinball Mania, Whizz. A hard diskkel gyártott A1200-asok diskjén ezek a szoftverek installálva is megtalálhatók lesznek, továbbá ez utóbbiakhoz Scala MM300 is jár.

Az Amiga 4000-esek torony változatának gyártását kezdte újra az ESCOM. Az A4000T-ből, eddig összesen 3000 db készült még a Fülöp-szigeteken. Az A4000T-eket jelenleg az USA-ban gyártják, szintén a Solelectronnál. Az Amiga Technologies tervezi a gyártás egy részének áthozatalát Európába, szintén Bordeaux-ba, illetve a A1200-asok gyártásának megindítását USA-ban, ha a piac úgy kívánja.

Szomorú hír viszont, hogy az A4000T-k csak 68040-nel kaphatók. Az Amiga Technologies illetékesei a Motorolát hibáztatják a késedelemért. A Motorola nem bírja kielégíteni a 68060-asok iránti megnövekedett igényt. A Motorola nem számított arra, hogy a periféria gyártók lekötött megrendelésein kívül valaki is fog rendelni 68060-asokat. Így a 68060-asokkal ellátott A4000-ek csak január végén kerülnek az üzletekbe. Az A4000T-k jelenleg a következő alapkonfigurációban kaphatók: 68040/25 MHz, 2 MB CHIP + 4 MB FAST, 3 1/2" 1.76 Mbyte-os floppy, IDE és SCSI hard disk vezérlő, 1 GB SCSI hard disk, SCALA MM300.

## Falcon 040

Bár korábban egyes szakérők kijelentették, hogy disszipációs (melegedési) problémák miatt az A1200-ashoz nem lehet 040-es kártyát készíteni, karácsonyra mégis megjelent az első 68040 alapú kártya.



Az XC68040RC típusú 25 MHz-es Motorola processzor 18.67 MIPS teljesítményt nyújt a SysInfo szerint. Ez az érték közel van az A4000/040 sebességéhez, de nem éri el azt. E mérési eredmény ellenére a kártya gyorsabb memória elérése miatt különféle programok használatán alapuló tesztekben és a mindennapos használat során is, akár 50 %-kal gyorsabb is lehet mint az A4000/040.

A 25 MHz-es 040-es változat ára £499.95, míg az 50 MHz-es 060-as változat £649.95-be kerül. A későbbiek során lehetőség lesz a 040-es kártyák upgrade-jére is.

## QuickTime

A Village Tronic (Picasso kártyák és az Ariadne ethernet kártya gyártója), az Apple és az Amiga Technologies megállapodást írt alá arról, hogy a Village Tronic elkészíti az Amiga sorozatra az Apple által kidolgozott és szabványos QuickTime-ot. Az Amiga Technologies ezen implementáció lejátszó részét integrálja az új gépek rendszerébe (Workbench 4.0, a Power Amigák operációs rendszere).

A Village Tronic a novemberi kölni kiállításon mutatta be a Picasso II Macintoshokba szánt változatát. Az Apple és az Amiga Technologies ezen kívül, meg nem erősített hírek szerint megállapodott, hogy az AT licence-eli és felhasználja az Apple által kidolgozott emulációt az új Power Amigák rendszerében.

## Amiga Surfer

Bár már november végén hírt adtak róla, a pontos megjelenési ideje csak január közepén vált ismertté az új Amiga összeállításnak. A január végétől szállított új összeállítás célja jelentősen különbözik a korábban már bemutatott Magic-től.

Az Amiga Surfer egy A1200HD-re épül, mely 260 MB-os hard disket tartalmaz. Ezt a hardware-t egészítik egy 14.4k-s modemmel és az Internet használatához szükséges programokkal. Mindezt \$720-ba kerül a vásárlónak. Hogy ez sok, vagy kevés, azt majd a piac dönti el, mindenesetre jelenleg ez a legolcsóbb Internet hozzáférést biztosító csomag. (Bár egyes konzol gyártók is ígérgetnek konzol alapú megoldásokat a jövőben...)

A gépet már mindenki ismeri, így elég csak az új dolgokat bemutatni, me-

lyek az Internetes software-csomag tagjai:

**MUI 3.2** – a közismert grafikus felület legújabb változata

**AS 225 R2** – az eredeti Amiga TCP/IP software újraírt változata

**Mindwalker** – WWW browser, MUI-ra épülő grafikus felülettel

**AMIRC** – IRC client, mely szintén MUI felülettel rendelkezik

**AMFTP** – szintén MUI-t használó FTP program, mely egy file managerhez hasonlóan működik

**Voodoo** – A MIME szabványt és az UU kódolást egyaránt támogató E-Mail program.

A már Amigával rendelkezőknek sem kell elkeseredniük, hamarosan két újabb termékkel jelenik meg az Amiga Technologies. A **Surfkit** a modemet és a software-eket, a **Surfware** csak a software-t tartalmazza. A **Surfkit**nek már van ára: kb. \$190-ba fog kerülni.

Ha ez nem lenne elég, akkor még az is érdekes információ, hogy 100 óra Internet hozzáférés is jár a csomaghoz az IBM Internet Linken keresztül. Talán nagyobb jelentőségű, hogy a csomagnak részei maradtak a korábban a Magic-ből már megismert felhasználó software-ek is.

## Amiga Library Services

Az elmúlt években kissé háttérbe szorult – az Aminet növekedésével – az Amigások nagy „öreg”-je, Fred Fish. A legutóbbi időkben leginkább kiállítási tárgynak számított, mikor vendégként meghívták egyes kiállításokra, hogy növelje az adott kiállító forgalmát. Mindenesetre érmes megismerkedni egy interjú kapcsán azzal, hogy hogyan látja az Amiga jövőjét.

### Mikor és hogyan kezdte el készíteni PD lemez sorozatát?

Az egész 1985-ben kezdődött, az első Amiga (A1000) megjelenésével. Az első Amigámat 1985 novemberében vásároltam. Alig voltak rá szoftverek. Voltak PD programok más gépekre. Egy Usenet-es barátommal összeálltunk, és elkezdtük átírni és összegyűjteni a PD programokat Amigára, hogy használhatóbbá tegyük. Először lemezekre terjesztettük. Amikor elkezdtük, nem gondoltam volna, hogy ilyen sikeres lesz.

### Abbahagyta a lemezen történő terjesztést és csak CD-ROM adja ki a gyűjteményét. Miért?

Egy német cégnek átengedtem a jogokat a lemezen történő terjesztésre és készítésre az 1000 feletti AmigaLibDiskekre. Azért váltottam a CD-re, mert a lemezen történő terjesztés nem működött valami jól. Túl sok időt rabolt el a lemezek készítése. (És botrányosan kevesen vásárolták

a Fred-től közvetlenül – szerk.) Most minden mester CD-t itt helyben a saját cégemnél készítek. Itt készült a legutóbbi Fresh Fish 10 is. A beküldött anyagok egyébként egyre kevesebb helyet töltenek ki.

### Gyakran kell visszautasítani beküldött anyagokat?

Sajnos elég gyakran. Mindent le kell tesztelnem, a copyright-ot meg kell vizsgálnom. Nagyon szelektívnek kell lennem. Egy CD sorozatnál nem fordulhat elő olyan, ami sajnos egyes AmigaLib diszkeknél előfordult, hogy visszakellett vonom őket.



### Mennyi idő elkészíteni egy CD-t?

Körülbelül 1 hét.

### Dolgozik még ezenkívül máshol is?

A Cygnus-nál dolgozom, mint konzultáns. Különböző programokat tesztelek és hasonlítok össze, illetve programozási tanácsadással foglalkozom.

### Milyen gépeket használ?

Amigákat és PC-t. Három szobában működik az Amiga Library Service. Az első szobában egy PC van LINUX-szal. (Azóta lecserélte FreeBSD-re – szerk.) Ez a szervert. Itt található még egy 40 MHz-es A4000T Picasso kártyával és egy CD íróval. Ezen a gépen írom fel a CD-eket. Itt található még egy A2000 is. A következő szobába foglalkozunk a terjesztéssel. Itt egy A4000 található, ahol a megrendelők és előfizetők adatait tartjuk nyilván. Itt van az első gépem is, az A1000. A harmadik szobában A3000-ek és A4000-ek vannak, amin a munkatársaim dolgoznak. Ezek a gépek többnyire X11 alatt működnek. Az összes gép ethernet hálózatra van kötve. A legtöbbjükön AS225R2 található.

### Az ALS-nek hány dolgozója van?

3 dolgozóm van, akik az Amiga Library Service-nek dolgoznak.

### A FreshFish sorozaton a GNU szoftverek elég gyakran szerepelnek. Ki felelős ezen programok elkészítésért?

Philippe Brand és én. Párhuzamosan dolgozunk. Az olyan programoknál mint pl. az emacs kevés a dolgunk.

**Foglalkoztak a Bash átvitelével Amigára?**  
Még nem. Még problémák vannak a vfork() Amigás implementációjával. (Azóta elkészült a vfork() és a Amigás bash is. – szerk.)

### Milyen újdonságok találhatók a FreshFish 10-esen?

Ugyanúgy mint az Aminet CD-ken az Amigaguide-ot használva lehet a CD-n keresni és böngészni. Mindezt a Product-Info file-okkal (\*.pl) oldjuk meg. Egy kattintással lehet programokat elindítani, installálni, szöveget olvasni vagy képeket nézni. Az Aminet CD-ken minden lha-val van tömörítve (Ez nem minden Amiga CD-n van így, pl. az Aminet 8-on már nem így van. – szerk.), míg az én CD-imen minden használatra előkészítve. Ez kényelmesebb a felhasználó számára. Egy MetaTool nevű programot használok, ami minden file-hoz hozzárendel egy programot, amit vegre kell hajtani a programra klikkelve.

### Készít más platformú CD-eket is? Az „Amiga Library Service” név jó lesz-e, ha más platformra is készíti CD-eket?

Lehet, hogy megváltoztatjuk nevet, mert elhatároztuk, hogy készítsünk CD-eket más platformokra is, mint például Macintosh. Megjelentettünk FantaSeas néven egy Portfolio dupla PhotoCD-t is. Ezenkívül, a testvérem egy Windows NT CD-n dolgozik éppen. De egyelőre elég nehéz olyan kategóriájú és színvonalú programokat találni, mint ami a FreshFish-en található. Véleményem szerint a CD-k és az egyre gyorsabb CD meghajtók és a többlemes CD meghajtók olyan mértékben el fognak terjedni, hogy ki fogják szorítani a hard diskeket bizonyos területeken. CD-ről sokkal kényelmesebb használni a utility-ket. Nem használják főlegesen a helyet a hard disken és abban a 650 MB-ban annyi mindent és olyan olcsón el lehet helyezni. (Amigánál könnyű a helyzet, ahol kötetnévvel hivatkozhatunk a diskekre, de PC-n? – szerk.)

Az interjú idején még bizonytalan volt, hogy mennyire élénkül meg az Amigás piac az elkövetkező 7-8 hónapban. Sőt fontolgatta a befejezés gondolatát is, mely esetben az előfizetési díjat természetesen visszatérítené. Úgy tűnik azonban, hogy egyelőre Fred Fish továbbra is az Amiga mellett szavazott, mert nem oly rég megnyitotta FTP szerverét, mely tagja lett az Aminet hálózatnak is. Az ftp szerver címe: ftp.amigalib.com

### Amiga Library Services

610 North Alma School Road  
Suite 18  
Chandler, Arizona 85225-3687, USA

# Assembly

## PROGRAMOZÁS

Sziaztok!

A múlt hónapban elkezdtünk foglalkozni az Amiga egyik igen fontos ko-processzorával, a Copperrel. Átnéztük a működését, az utasításkészletét, és befejeztük egy programozást megkönnyítő makrodefiniálóval. Nem volt hely arra, hogy elmondjam és kitérjünk, mit is csinálnak ezek a makrok. Nos, biztos hogy most néhányan közületek furcsán néznek, mert nem találkoztak még azzal a fogalommal, hogy makro, és így alapjaiban sem értik, hogy mi is ez az egész. A makro nem más, mint az assembler által nyújtott könnyítő funkció. Az ilyen és ehhez hasonló lehetőségeket assembler direktíváknak hívjuk. Assembler-től függően igen sok van belőlük, és egytől egyig arra hivatottak, hogy megkönnyítsék a munkát, illetve lehetőséget biztosítsanak a programozónak arra, hogy egyáltalán leírassa szándékait. A makrok használatával nagyon sok munkát, időt és fáradságot takaríthatsz meg. Aki egy kicsit is programozott már, az biztosan beleütközött olyan problémába, hogy sokszor kellett leírnia ugyanazt. Ez igen idegesítő dolog, mert az ember lényegében csak gépiesen írja mindig ugyanazt és ugyanazt. Nos, a makrok pont erre vannak kitalálva. Minden makronak egyértelmű nevet kell adni, majd megszabott keretek között definiálni kell a törzsét. Ha ez megtörténik, akkor ha hivatkozol rá a forráskódban, az olyan, mintha a makro törzsében definiáltakat sorról sorra beírtad volna a kódba. Vegyük elő a múlt hónapban közölt makrokat! Nézzük a legelső sorban, a CMove nevűt! Ezzel el is árultam, hogy ennek a makronak a neve CMove, és ez már azt is mutatja, hogy a Copper Move utasítását hivatott megvalósítani. Rögtön a név után következik egy „macro” szócska. Ez a szó azt jelzi az assemblernek, hogy innen kezdődik a makro törzsének definiálása. A definíciót az „endm” szócska zárja le. A törzs ebben az esetben kettő dc.w sorból áll, azaz a memóriában foglalt két word-öt. Ez gondolom eddig rendben, de mi az a \"%111111110” után? Nos a makroknak van még egy igen fontos tulajdonságuk, és pedig a paraméterezhetőség. A „macro” szócska után kommentezve azt látjuk, hogy Value, Regnum. Ez azt jelenti, hogy a makro első paramétere a mozgatható szánt érték, a második pedig a célregiszter száma. Ezekre a paraméterekre a makro definíciósorok \1, \2, \3 stb-vel hivatkozhatunk. Az & jel a logikai és-t jelenti, a % jel pedig azt mondja az

assemblernek, hogy most egy bináris formában adott szám következik. Így már érthetőbb, hogy mit is csinál az első dc.w sor: a makro második paraméterét összeeseli a \"%111111110” bináris számmal, és az eredmény értéke kerül konkrétan a kódba a dc.w mellé. Vedd kezébe a múltkor leírt, azon belül is a Move utasítást, és nézd meg az utasítás kódját. Ezután pedig nézzük az alábbi példát!

```
CMove    $0fff,$0180
;tehérre állítja a háttérszint
```

Amikor ezt írod a kódba, akkor az assembler fel fogja ismerni, hogy te a CMove nevű makrora hivatkoztál és két paramétert adtál át neki: az első a \$0fff, a második a \$0180-as szám. Ezután az következik, hogy a makro törzsébe bemásolódik a forráskód, és a hivatkozási helyeknél kiértékelődnek és behelyettesítődnek a megfelelő értékek. Ez tehát teljesen ugyanaz, mintha kézzel az alábbiakat írtad volna be:

```
dc.w    $0180
dc.w    $0fff
```

Itt persze nem sok hasznunk van a makro használatából, hiszen csak két sort kellene így is beírni és a számolásba sem halnánk bele. Ha viszont például a CWait makrot nézed (ami a Copper Wait utasítást hivatott megvalósítani), valamint ennek a kódolását a múltkor számból, akkor láthatod, hogy nem túl emberi dolog leködolni, hogy most melyik pozícióra is várjon a Copper. Ebben már nagy segítség a makro használata, hiszen a híváskor a paraméterek átadása után azokból a pontos értékek kiszámítása, a bitmanipulációk már az assembler dolga. Arról nem is beszélve, hogy mennyivel olvashatóbb egy ilyen makrokkal leírt Copperlista, mint a dc.w direktívával definiáltak. Még valami a makrokhöz: nagyon fontos, hogy helyileg a kódban a makro definíciójának meg kell előznie a hivatkozásokat, különben hibajelzést kapsz. Ha már belemásztunk az assembler direktívákba, akkor még beszéljünk kicsit azon rejtélyes sorokról, amik úgy kezdődnek, hogy „include”. Mi is ez? Képzeld el, hogy van egy rutinod, vagy makrodefiniáció, ami igen sok programodban kellene. Ekkor a rutintalan felhasználó vagy minden újabb programjába beírja újra és újra a szóban forgó makrokat, vagy bemásolja azokat block-copyval. Ez nyilvánvalóan kényelmetlen, és itt lép be az „include” direktíva. Az ilyen

gyakran használt definíciókat külön file-okba gyűjtjük, majd az éppen készülő forráskódba include-dal behúzzuk ezt a file-t. Ezt innen az assembler úgy kezeli, mintha az a forráskód része lenne. Ha tehát a múlt havi makrodefiniókat tekintjük, akkor ezt mindenképpen úgy érdemes használni, hogy egy külön file-ba kell begépelni (nálam ez az inc.Cinstr nevű) majd azt include-olni a forráskódba. Én csak javasolni tudom, hogy ugyanolyan neveket használj, mint én, mert ebben az esetben a forráslistákat átírás nélkül is tudjátok használni. Mivel pedig ebben a cikkben már van forráslista, így azt hiszem, itt az ideje elmondanom azt is, hogy mi van az inc.Registers2 nevű file-ban (ezt is minden forráslista használja). Szóval ebben a file-ban ún. „equ” direktívák vannak hegyekben. Mire jó ez a direktíva? Mint a legtöbb nagyobb gépben, így az Amigában is egy halom vezérlőregisztert kell kezelünk. Ezek egységesen a \$dff000 címtől kezdődnek. Az ember pedig egy olyan élőlény, hogy sokkal könnyebben jegyzi meg a regiszterek valójában logikus neveit, mint memóriacímeit. Nos, az „equ” (de írható egyszerűen = jellel is) direktíva segítségével karaktársorozatokhoz rendelhetsz számot. Pl.:

```
Baziscim equ $dff000 (vagy másképpen:
Baziscim = $dff000)
```

Ezután ha a kódban valahol használod a Baziscim stringet, az olyan, mintha a helyébe \$dff000-at írtad volna. A GURU lemez mellékletén megtalálhatjátok mind az inc.Cinstr, mind az inc.Registers2 file-okat, valamint az éppen aktuális forráslistákat is, úgyhogy aki nem szeret gépelni, annak csak ajánlani tudom, hogy szerezze be hónapról hónapra a mellékletet. A forráskódokban használt további include file-ok egy nagyobb, tulajdonképpen standardnak mondható csomag részei. Ez a csomag kb. 640kb hosszú. Mindenképpen szükség van rá, ha komolyabban akarsz programozni. Ha nem tudod senkitől sem beszerezni, küldj nekem egy levélben egy lemezt és válaszborítékot a GURU címére, és én szívesen felveszem. Na, most már azt hiszem mindent megmagyaráztam, ami a forráskódokban idegen lehet, úgyhogy ne fecséreld tovább az időt, vágjunk bele a copper programozásába, trükkjeibe!

Tegyük fel, hogy adott már egy elkészített copperlista. Arra kéne rávenni a Coppert, hogy ezt a listát hajtsa végre. A Copper, csakúgy, mint a processzor, egy

programszámlálót használ a lista kiértékelésekor. Minden egyes utasítás kiemelése után a mutató növekszik, hogy az új utasításra mutasson. Ez így megy egészen addig, amíg el nem éri a lista végét. A Copper programszámlálója az elektronsugár függőleges visszafutásakor újratöltődik, és így minden elektronkörben végrehajtja a listát. A Coppernek 4db ún. pozícioregisztere van: Cop1lch, Cop1lcl, Cop2lch, Cop2lcl. Az lch-ra végződők tartalmazzák a lista címének felső, az lcl-re végződők pedig az alsó biteket. (A régi gépeken a Chip ram mérete maximum 512kb volt. Mivel copperlista csak Chip ramban lehet, így azokon a gépeken ez 19 bites címet jelentett. Ennek alsó 16 bite az lcl-ben, felső 3 bite az lch-ban volt. Az A1200-ban már 2MB a Chip ram, így ott ez a cím már 21 bites.) A Cop1lch és Cop1lcl együtt határozzák meg a lista címét. Semmi másra nem kell ügyelned, csak hogy a copperlistád mindenképpen Chip ramban legyen. Függőleges visszafutáskor ezen regiszterek valamelyikéből töltődik újra a Copper utasításslámlálója. Igen, de melyikből – kérdezhetitek most. Nos, a válasz: a Cop1lcl-ből. Legalábbis tapasztalataim szerint. Mindegyik doksi-ban csak homályos utalások vannak a Cop2lc regiszterek szerepére. Úgy tapasztaltam, hogy a dominánsabb mindenképpen a Cop1lc regiszterpár. Lehetne ezen a kérdésen rágódni, de nincs semmi értelme. Nekem eddig még sohasem hiányzott a Cop2lc pár használata. Szóval maradjunk annyiban, hogy visszafutáskor a Cop1lc párból töltődik újra a programszámláló. Ha ebbe a regiszterbe beleírod copperlistád kezdőcímet, akkor a következő kijelzéskor már a te listádat fogja futtatni a Copper. Remek, de lassan a testtel! Ha felülírod ezt a címet, akkor elvesz a tartalma, következésképpen programod végén nem fogod tudni visszaadni a rendszernek a saját copperlistáját. Róadásul az egyik legkényesebb kompatibilitási problémát a Copper helyes lekezelése adja. Ha ugyanis nem szabályszerűen veszed el a Coppertől a rendszer copperlistáját, az egy sor csúnya rendszerfolyamatot indít el, aminek a vége rendszerint még csúnyább fagyás lesz. Na jó, de akkor mit tegyünk? A dolog egyáltalán nem bonyolult. Nézzük csak meg a forráslistát! A forráslista e hónapban nem más, mint egy startup rutin. Minden rutinunk ezzel fog kezdődni, úgyhogy jól tegyék el. A következő számokban már ez a rész nem lesz benne, mindig csak azt a kódot fogom leírni, amit bele kell illeszteni. Magáról a startup rutinról nem akarok különösebben beszélni, hisz egyik régebbi GURU-ban már megjelent. Amit azonban mindenképpen szem előtt kell tartanunk, az a startup Copperrel foglalkozó része. A Copper lekezelésekor mindenképpen érdemes rendszerbarát kódot alkalmazni. Mivel a Copper egy grafikus eszköz, így a

vele foglalkozó függvények a graphics.library-ban találhatóak. Először tehát meg kell nyitni ezt a library-t. Ha ez sikerült, akkor megkapjuk a library báziscímét. Ettől a címtől pedig offsetként számítva a gb\_Actiview nevű mezőn tárolva van az aktuális copperstruktúra címe, ami tartalmazza a rendszer copperlistájának címét. Ennek a mezőnek az értékét tehát meg kell jegyezni, hogy kilépéskor visszaadható legyen. Na tessék, most hogy is van ez? Mi a fene az a copperstruktúra? Nos, a copper programozására a rendszer is ad lehetőséget. Az \_LVOLoadView függvény (Graphics.library) pont ezt csinálja. Letölti az általad definiált copperlistát a Copperbe. Viszont, ez a függvény nem közvetlen a lista pointerét várja bemenetnek, hanem egy ún. ViewStructure-ra mutató pointeret kell neki átadni. Ez a ViewStructure egy rekord típusú dolog, ami tartalmazza többek között a copperlista címét is, de ezen kívül még egy csomó más is. Mivel egy demo lefutása közben kb. 1000-szer kell copperlistát váltani, egy kis körülményes lenne ezt a módszert használni. Ezért a demoprogramozók szinte mind a direkt átirás módszerével dolgoznak. Tetszik nemtetszik, a visszatéréskor viszont mindenképpen rendszerbarát kódot kell megint alkalmazni. Na, szóval miután kiolvastuk a copperstruktúra címét, használni kell az \_LVOLoadView függvényt, mégpedig egy NUL pointer bemenettel. Ennek eredménye egy nagy semmi letöltése a Copperbe, majd mivel a Copper csak a következő megjelenítési ciklusban kezdi kijelezni a semmit, így a Waitfor függvényvel megvárjuk a következő visszafutást, hogy tuti érvényt nyerjen a művelet. Ezután szabad a pálya, használhatók nyugodtan a hardware regiszterek. Van még két regiszter amit meg kell említeni, ez pedig a Copjmp1 és a Copjmp2. Ha ezekbe a regiszterekbe írsz, a Copper azonnal újratölti magát a Cop1lc illetve a Cop2lc regiszterekből. Na, ez az, amit copperlista váltásakor hanyagolni kell. Miért? Mert egy csúnya nagy ugrást fogsz látni minden váltáskor. Ez egyszerűen azért van, mert mint mondtam, a Copper egyébként is minden visszafutáskor újratölti számlálóját. Display közben pedig nem foglalkozik a CopXlc regiszterek tartalmával. A Copjmp használatával viszont gyakorlatilag derékba töröd az éppen aktuális kijelzést. Szóval, ha futás közben copperlistát akarsz cserélni, akkor csak nyugodtan írd felül a Cop1lc értékét, és máris biztos lehetsz benne, hogy a Copper a következő megjelenítéskor mindenféle ugrás nélkül fogja váltani a képernyőt. Itt hívnám fel a figyelmet arra, hogy a Copper képes írni a rendszerregisztereket (ld. múlt hónap), így a Cop1lc-t is. Ily módon programozott ugrások is megvalósíthatók. Na, most már mindent tudtok ahhoz, hogy megértsétek a forrást. Ha begépelitek és lefutattjátok, akkor láthatjátok,

hogy a Copper most egy szép szürke rastercsíkot csinál a képre. Juji, mennyi munka is volt egy ilyen C64-en! Hát erre jó a Copper! Ja, a copperlistában letöltünk valamit a Bplcon regiszterbe. Ez ne zavarjon senkit, egyszerűen csak kapcsolja a grafikákat, erről majd később (jövő szám) beszélünk. Figyeljünk inkább arra (már ha elég nagy a monitorunk képe), hogy a rastercsíkok jobb szélén egy törés van! Ezt az okozza, hogy az n. sor 0. pozíciója lényegében már az n-1. sor végén bekövetkezik. Márpedig ha a sugárpozíció eléri a felprogramozott értéket, akkor a Copper könyörtelenül átváltja a háttérszínt. Mit lehet akkor tenni, hogy ez a törés eltűnjön? Nos, igen egyszerű. Hagyjuk még kicsit futni azt az elektronsugarat! Ne az n. sor 0. pozíciójára várjunk, hanem inkább az n. sor 7. pozíciójára! Azaz minden WaitLin n-et cseréljünk ki Wait n,7 -rel! Van még valami, ami talán a figyelmes olvasónak már feltűnt. (Ez ugyan már volt a múlt számban, de inkább ide is leírom.) Nevezetesen az, hogy a Wait utasításban a függőleges pozíciónak csak 8 bit van fenntartva, ez pedig azt jelenti, hogy max. 255-ig tudunk így várni. Na de a képernyőn több rastercsík van, mint 255! Akkor hogyan lehet várakozni mondjuk a 280-ra? A megoldás egyszerű. A függőleges videoszámláló 9 bites. Ebből a Copper csak az alsó 8-at tudja figyelni. Viszont a kettes számrendszer sajátossága, hogy ha a pozíció túllépett a 255-ön (\$ff), akkor az alsó 8 bit újra \$00-tól számol. Az most nekünk mellékes, hogy a 9. bit 1 lesz, hisz azt úgysem tudjuk figyelni Copperrel. Tudunk azonban még valamit: a copperlista mindig újratöltődik a függőleges visszafutáskor. Ily módon a következőt kell tennünk: várjunk a 255,111 pozícióra, majd rögtön utána mondjuk a 10,0 pozícióra. Ez azt fogja eredményezni, hogy a 266-os sorra vártunk. Még egy példa, hogy mindenkinek világos legyen. Szeretnénk bevárni a 275-ös sort. Azt tehát így tesszük meg:

```
CWait 255,111
CWaitLin 19 (=275-256)
```

Ezzel mindent elmondtam, amit kellett. Persze biztos, hogy most sokatok fejében hirtelen egy csomó kérdés fogalmazódott meg, de ne feledjétek: egy programozónak tudnia kell kísérletezni, hogy választ kapjon rájuk. Szóval hajrá, fűtetek alá a Coppernek! Jövő hónapban ismét találkozunk és elkezdjük átvenni az Amiga grafikus lehetőségeit. Lesz vele munkánk...

Iron Hawk of BioHazard  
e-mail: iron\_hawk@iudens.elfe.hu

A példa programlistát megtalálhatjátok a lemez mellékletben.

# AMOS THE CREATOR

## Csináld magad Extensiont!

Számos Amos bővítmény bemutatása után, már sokakban kialakult a kép arról, hogy az Amos utasításkészletének rugalmas kiegészíthetőségével túlléphetünk az alaprendszer korlátain. Korábban már foglalkoztunk vele, mi is tulajdonképpen egy Amos extension, és mire lehet jó, ha magunk is tudunk ilyet készíteni. Ezekre most nem térek vissza, hanem mindjárt belekezdek annak ismertetésébe, melyet már régóta vártok tőlünk, hogyan készíthetünk extensiont.

Először is nézzük, milyen szellemi és bináris források szükségesek egy működőképes Amos utasítás előállításához. Mivel az extension assembly nyelven íródik, elengedhetetlen legalább műkedvelő szinten tisztában lenni egy assembler használatával és a 68000-es utasításaival. A létrehozandó új utasítást assembly nyelven meg kell tudni írni. Szükséges továbbá egy assembler is. Én a Devpac3-at használom, de nyilván más is megteszi.

Az extension forrása meghatározott, szigorúan betartandó elemekből épül fel. A cikk végén láthatsz egy csupasz forrást, ami csak példaként tartalmaz egy utasítást. Ennek segítségével mutatom be az egyes részek funkcióját, illetve formai szabályait. Ebben a részben az Amos Professional extension-nel foglalkozunk. A Creator-e kis mértékben különbözik ettől, de erre majd később térünk vissza.

### 1. Verzió makró

Egyszerűen csak a verziószámot tartalmazza. A könnyű azonosíthatóság miatt áll a lista elején.

### 2. Extension sorszám

Értéke 26-ig terjedhet. Az első hat gyárilag foglalt. Minden extension egyedi számot kell viseljen. Ha nem vagy tisztában vele, melyek vannak már lefoglalva megjelenti extension-ök számára, akkor a legjobb, ha több számmal is lefordítod a listát. Persze először olyat válassz, ami nálad még szabad. A listában eggyel csökkentésd értékét, tehát 0 és 25 közé essen.

### 3. Include-ok

Szükség lehet néhány Amos ill. Amiga ofszetre és a speciális makrókra, amit tartalmaznak az include file-ok. Mivel ez helyet nem foglal akkor sem ha nem használod, érdemes mindig szerepeltetni.

### 4. Mutatók

Néhány kötelező címke távolságát rögzíteni kell.

- C\_Off - az ofszet tábla
- C\_Tk - a token tábla
- C\_Lib - a rutinok kezdete
- C\_Title - az ext. neve
- C\_End - az ext. vége.

### 5. Az ofszetek

Az egyes rutinok ofszetei olyan formában, hogy két szomszédos címkét kivonunk egymásból, majd osztjuk kettővel. Az utasítások címkeit ajánlatos sorozámozni (L\_1 —> L\_n). Mivel mindezt szó hosszúságban tároljuk, egy rutin gyakorlatilag 128 kB hosszú lehet.

### 6. Token tábla

- Az eleje kötelező:
- dc.w 1,0
- dc.b \$80,-1

Ezután az utasítások szintaxisa kerül meghatározásra a következők alapján:

a. az első két szó eldönti, hogy utasítás vagy függvény. Az első szó az utasítás száma, a második a funkcióé. A kettő közül csak egyet adhatunk meg, a másik értéke -1.

b. az utasítás neve a következő formában: dc.b „utasítá”, „s” + \$80 Az utolsó betűt külön írjuk, \$80-at hozzáadva.

c. paraméter lista Az első byte az utasítás típusát határozza meg:

- 1 - utasítás
- 0 - valós egész értékkel visszatérő függvény
- 1 - lebegőpontos értékkel visszatérő függvény
- 2 - karakterláncsal visszatérő függvény
- V - fenntartott változó

A további byte-ok a paramétereket határozzák meg

- 0 - egész
- 1 - lebegőpontos

### 2 - string

Elválasztásukhoz vessző vagy t használható. A t szintaxis oldalon a To megfelelője.

d. Az utolsó byte:

- 1 - vége az utasítás meghatározásának
- 2 - egy további paraméter lista megadása.

Hogy jobban megértsük ezeket, nézünk néhány példát:

utasítás: Led On  
dc.w x,-1  
dc.b „led o”, „n” + \$80, „1”, -1

utasítás: Set Talk sex, mode, pitch, rate  
dc.w x,-1  
dc.b „set tal”, „k” + \$80, „10,0,0,0”, -1

utasítás: Volume hangerő  
vagy Volume csatorna, hangerő  
dc.w x,-1  
dc.b „lvolum”, „e” + \$80, „10”, -2  
dc.w y,-1  
dc.b \$80, „10,0”, -1

Az utolsónál láthatunk egy ! jelet az utasítás neve előtt. Ez azt jelzi, hogy a következő token utasítás neve azonos, csak a \$80 kell itt szerepeljen.

### 7. Hideg indítás

A legelső címkére (L0) ugrik a vezérlés, miután az Amos elindulásakor betöltődik az extension. Itt különböző beállításokat lehet elvégezni, amelyekkel majd később foglalkozunk. A lényeg, hogy a d0-ba az extension számát töltve térjünk innen vissza. Ez jelzi az Amos felé, hogy az ext inicializálása rendben megtörtént.

### 8. Az utasítások kódja

Itt kezdődnek egy egy címkével elválasztva az utasítások kódjai. Nagyon fontos, hogy teljesen relokálható legyen a kód. Nem tartalmazhat közvetlen hívásokat, elágazásokat az extension-on belülre sem. Erre a célra speciális makrók állnak rendelkezésre, amelyeket az include file-ok tartalmaznak. Használatuk megegyezik a Jmp,

Jsr, Bra stb. utasításokéval, annyi különbséggel, hogy nevük R betűvel kezdődik. (RJump, RJs, RBra...) Az utasítást egy rts-sel fejezhetjük be. A szabadon használható regiszterek: d0-d7 és a0-a2.

A következők szerint jól áttekinthetően, valamint egységesen szervezhetjük a címkek jelölését:

```
...
...
L_utasítás1 equ 1
L_1
...
...
rts
L_utasítás2 equ 2
L_2
...
...
stb.
```

Ha ilyen felépítést használunk, akkor az ostszeteket így adhatjuk meg:

dc.w (L1-L0)/2,(L2-L1)/2,...

A tokeneknél pedig utasítás, ill. funkció számnak csak az L\_utasításx-et kell írunk.

#### 9. Hibarutin hibaüzenettel:

Két hibarutint kell írunk, mivel a compilerben lehetőségünk van kapcsolni a hibaüzeneteket. Ha bekapcsolva hagyjuk, akkor az első rutint fordítja be a programba. Az interpreter szintén ezt a rutint fogja használni. A rutinnak szintén kell legyen egy sorszáma, ezt célszerű L\_Custom-nak nevezni. Kell legyen egy címkéje is (L\_n-2). Ez a címke mögött már nem utasításkód áll, mégis bele kell vegyünk az ostszetek felsorolásába. Itt mindjárt láthatunk egy példát arra is, amikor az ext egy Amos rutint hív, most hibakezelés céljából (RJump L\_ErrorExt). Ha a példában szereplő hibarutint meghagyjuk, akkor az Errmess címke után \$0-val elválasztva írhatjuk be a hibaüzeneteket. A végéről ne feledjük az even-t.

#### 10. Hibarutin hibaüzenet nélkül:

A kikapcsolt hibaüzenettel történő fordítás során a compiler ezt a rutint illeszti a programba. Célszerű ezt változtatlanul hagyni. A két hibarutin minden esetben a két utolsó kell legyen az ostszet táblában.

#### 11. Utolsó címke

A fentiekkel követi még egy sorszámozott címke, azért hogy az utolsó ostszet is kiszámítható legyen.

#### 12. A cím

Ezt a részt is lehet változtatlanul hagyni, hiszen csak annyi szerepe van, hogy az editorban megtekinthessük az ext nevét és verzió számát.

13. Az extension végét jelző C\_End címke, valamint az itt található dc.w 0

Ezzel végére értünk a váznak. Most bizonyára azt gondoljátok, hogy ???!! De ne aggódjatok a reklám után folytatjuk! (Most keressetek egy hirdetést a lapban, majd miután megnéztétek, folytassátok az olvasást.)

#### Változó átvétele:

Egy valamire való utasítás, függvény működéséhez egy vagy több paraméter szükséges, mint bemenő adat. Ezeket a következő módon 'fejthetjük' ki a d0 adatregiszterbe:

move.l (a3)+,d0 egész

move.l (a3)+,d0 lebegő pontos

move.l (a3)+,a0 string eleje

move.l (a0)+,d0 string hossza

Valamennyi paramétert ki kell olvassuk, hogy a paraméterek mutatója eredeti állapotába kerüljön.

#### Változó visszaadása:

Funkciók alkalmasak arra, hogy valamilyen értékkel visszatérjenek. Az adatot a d3 regiszterbe, annak típusát pedig a d2-be kell töltsük a rutint befejezése előtt.

A típusok:

0 - egész

1 - lebegőpontos

2- string

#### Hibaüzenet:

Valamilyen hiba előfordulásakor, többnyire a bemenő paraméterek ellenőrzésekor, meghívhatjuk az L\_Custom rutint, de előtte a d0-ba kell töltsük a hibaüzenet sorszáma. Mivel az Errmess címke után sorakozó üzenetek nincsenek külön számozva, a fizikai sorrendjük határozza meg a számukat.

pl.:

moveq #1,d0

RBra L\_Custom

Ennyi fért bele ezen alkalommal, de legközelebb folytatjuk. Addig is nézegessétek az AmosPro\_Tutorial:Extensions/ forráslistáit és próbálkozzatok.

Kérdéseiteket továbbra is szívesen látjuk! (Félre ne értsétek, szívesen csak látjuk, megválaszolni az más.)

Lázi & Angler

; AMOSPro extension source code,  
; AMOS, AMOSPro and AMOS Compiler (c)  
Europress Software 1990-1992

;------

```
*
Version MACRO
    dc.b „1.0“
ENDM
*
```

```
ExtNb equ 20-1 2
*
Include „AMOS Includes.s“ 3
* Start 4
    dc.l C_Tk-C_Off
    dc.l C_Lib-C_Tk
    dc.l C_Title-C_Lib
    dc.l C_End-C_Title
    dc.w 0
*****
* OFFSETS TO FUNCTIONS 5
C_Off dc.w (L1-L0)/2, (L2-L1)/2, (L3-L2)/2
    dc.w (L4-L3)/2
    dc.w (L5-L4)/2, (L6-L5)/2, (L7-L6)/2
*****
* TOKENS 6
C_Tk dc.w 1,0
    dc.b $80,-1
    dc.w L_GURU,-1
    dc.b „gur“,“u“+$80,“I0“, -1
    dc.w -1,L_AVG
    dc.b „av“,“g“+$80,“00,0“, -1
    dc.w 0
*****
* Start of library
C_Lib
*****
* COLD START 7
L0 moveq #ExtNb,d0
    rts
*****
*
L1
*****
*
L2
*****
L_GURU equ 3 8
L3 rts
L_AVG equ 4
L4
    move.l (a3)+,d0
    add.l (a3)+,d0
    bclr #0,d0
    ror.l d0
    move.l d0,d3
    moveq #0,d2
    rts
L_Custom equ 21 9
L5 lea ErrMes(pc),a0
    moveq #0,d1
    moveq #ExtNb,d2
    moveq #0,d3
    RJump L_ErrorExt
ErrMes dc.b „Az olvasónak nincs
előfizetése“,0
    dc.b „Az olvasónak hiányzik egy
korábbi Guru-ja“,0
    even
***** Second routine
L6 moveq #0,d1 10
    moveq #ExtNb,d2
    moveq #0,d3
    RJump L_ErrorExt
L7 11
*****
* Welcome message 12
C_Title dc.b „AMOSPro Guru demo V „
    Version
    dc.b 0,“$VER: „
    Version
    dc.b 0
    Even
*****
C_End dc.w 0 13
```

# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Itt a programozástechnika és megint is-  
kolából hozom témát. Egész pontosan egy  
országos verseny iskolai fordulójáról. Erről a  
kis versenyről sok mindent lehet írni. Van  
még arra is esély, hogy 3 részes lesz a kis be-  
számoló a versenyről. Mit is lehet egy prog-  
ramozási versenyről mondani? Lehet dicsér-  
ni a résztvevőket? Nekem sajnos nem, hiszen  
én is versenyeztem. Lehet dicsérni a szerve-  
zést? Több volt a probléma mint az igazán jó  
megoldás. Lehet, csak egy egyszerű tájé-  
koztatót írni? Nem tartom szerencsésnek.  
Mégvan, meg lehet beszélni a feladatokat,  
és a végén utólag véleményezni az egész  
versenyt. Jöjjenek hát szépen a feladatok, a  
megoldásuk, a véleményem róluk meg min-  
den egyéb. A megoldásokhoz persze annyi  
megjegyzést hozzá kell tennem, hogy ezek  
az én megoldásaim az én indoklásaimmal  
és ezeken kívül is sok egyéb megoldás lehet-  
séges. Csak azokhoz a feladatokhoz írom le  
a megoldást, amelyiknél arra maximum  
pontot kaptam. A többi feladatnál pedig le-  
írok annyit, amennyit jól megoldottam és  
utána azt külön, amit a javítókulcs másként  
írt... Azért az én megoldásaim kerülnek be a  
cikkbbe, mert ezekkel kapcsolatos kérdésekre  
könnyebb válaszolnom, mint a javítókulcs lo-  
gikája szerinti gondolatmenettel kapcsolatos  
kérdésekre.

## 1. feladat: Szövegelés (7 pont)

Az alábbi algoritmusrészlet a szöveg típusú S  
változó értékét alakítja át; S szavakat és a  
szavakat elválasztó egy-egy szóközt tartal-  
maz.

```
S:=S + " "  
Ciklus amíg első(S) „ " "  
    S:=elsőutániak(S) + első(S)  
Ciklus vége  
S:=elsőutániak(S)
```

- A. Mi lesz S értéke az algoritmusrészlet vég-  
rehajtása után? (Gondolj a kivételes  
esetekre is!)
- B. Mire szolgál a ciklus előtti, illetve utáni  
értékelés?

### Megoldás:

Sokszor hallottuk, hogy egy program műkö-  
désének megértéséhez sokat segít ha azt  
megjegyzésekkel látjuk el, én is valahogy  
így kezdem hozzá, persze a megjegyzése-  
ket nem írtam le, csak megjegyeztem. Itt  
most persze le kell írnom őket. Na lássuk a  
programot az első kommentezés után:

```
S:=S + " " : Szóközt rakunk a String végére.  
Ciklus amíg első(S) „ " " : Ciklus amíg S nem szóközzel kezdődik.  
    S:=elsőutániak(S) + első(S) : 1 karakterrel balra forgatom a stringet  
Ciklus vége  
S:=elsőutániak(S) : Leszedem a String új első karakterét.
```

Ebből csak annyit tudunk meg egyelő-  
re, hogy a Stringet valamennyivel balra for-  
gatjuk. Egy szóközt hozzáadunk egy karak-  
tert pedig kivesszünk a stringből. Célzerű te-

hát újrakommentezni a programot, valami-  
vel információgazdagabb formában.

```
S:=S + " " : A string vége legyen szó vége is.  
Ciklus amíg első(S) „ " " : Ciklus az első szó végéig.  
    S:=elsőutániak(S) + első(S) : Balra forgatunk...  
Ciklus vége  
S:=elsőutániak(S) : Ne kezdődjön a String szóközzel...
```

Na ez a komment már egész jó... A B  
kérdésre már majdnem benne van a vá-  
lasz... Az A kérdésre pedig csak két sor kom-  
mentjét kell összefoglalnunk. No meg persze  
a különleges eseteket végiggondolni. Jöhet  
tehát előbb az utolsó kommentezés, utána a  
sok szöveg meg a különleges esetek. Lássuk  
a forrást az új kommentjeivel.

```
S:=S + " " : Az új utolsó szó elé szóköz kell. És az egy szavas, vagy  
: rövidebb Stringben is legyen szóvége...  
Ciklus amíg első(S) „ " " : Egy szóval balra forgatunk.  
    S:=elsőutániak(S) + első(S)  
Ciklus vége  
S:=elsőutániak(S) : Ne kezdődjön a String szóközzel. (Szó végével.)
```

A kérdésekre a megoldás jelentős része  
benne van a kommentekben, a ciklus első  
sorának kommentje adja meg az egész  
program funkcióját. Egyszerűen balra forgatja  
az egész szöveget. A két értékelést is sikerült  
definiálnunk. Igazából csak egy alkérdés  
maradt hátra, bár annak a megoldása  
majdnem annyit vesz igénybe, mint a 2 fő  
kérdés megválaszolása. Igen, a különleges  
esetekről van szó. Hogy mik is azok a külön-  
leges esetek? Nagyon jó kérdés, és szerin-  
tem itt a feladatlapon logikája kicsit sántít, bár  
sikerült eltárolnom, hogy mire is gondolnak  
és sikerült így teljesen megválaszolnom a  
kérdést. A különleges esetek ugyanis azok,  
amikor nem a várt formában kapjuk meg a  
bemenetet, vagy az adott bemenetnél nem  
egyértelmű a szóhatár. Lássuk a különleges  
eseteket.

- A bemeneti S string üres, egy szóközt  
vagy egy szót (de szóközt nem) tartal-  
maz: A program S stringet változatlan  
formában hagyja
- A bemeneti S string egy szót és UTÁNA  
egy (vagy több) szóközt tartalmaz. A szó-  
köz (szóközök) átkerül (átkerülnek) a  
String elejére.
- A bemeneti S string szóközzel (szóközök-  
kel) kezdődik: Az első szóköz átkerül a  
String végére.
- A bemeneti S stringben az első szót több  
szóköz követi: A kimeneti S string elején  
egyet kevesebb szóköz lesz, mint a be-

bemenet, ami nem különleges eset hanem  
hiba. Ha eltérünk a feladat szövegétől akkor

még akár azt is különleges esetnek tekinthet-  
jük, hogy a hibás paraméterátadás miatt a  
String címét megadó pointer a saját kódunk  
címét adja meg és felülírjuk magunkat... Hi-  
bás bemeneti adat az nem különleges eset,  
hanem hiba. Ezzel az erővel minden nagy  
programnál elvárható lenne, hogy bámi-  
lyen formátumot megértsen, hiszen az adat

ugyanaz, de a forma a program szempont-  
jából „különleges”. Hát ez éppen nem tűnik  
reális elvárásnak. A tiltott és a különleges  
eset két különböző fogalom, de a javítókulcs  
és a feladatlapon készítői nem így gondolják  
és ehhez kell alkalmazkodni. Az ötös felada-  
tot mindenképpen belezsúfolom még ebbe  
a számba, ugyanis ott érdekes Prolog-SZERŰ  
nyelvvel találkozhatunk. Mindegy, ez a fel-  
adat legalább egyszerű.

## 2. feladat: Mit csinál? (10 pont)

Az alábbi program A és B értékét határozza  
meg az N elemű X vektor értékei alapján. M  
értéke kezdetben 1.

A. Mi lesz A és B értéke?

```
Mitcsinál (X, M, N, A, B):  
    Ha N-M(1 akkor Ha X(M) ∈ X(N)  
        akkor A:=N: B:=M  
    különben A:=M: B:=N  
    különben K:=(M+N) div 2  
    Mitcsinál (X, M, K, A1, B1)  
    Mitcsinál (X, K+1, N, A2, B2)  
    Ha X(A1)>X(A2) akkor A:=A1  
    különben A:=A2  
    Ha X(B1)<X(B2) akkor B:=B1  
    különben B:=B2  
    elágazások vége  
Eljárás vége.
```

- B. Hányszor kell összehasonlítani az X tömb  
elemeit a megoldás során, ha N 2 hat-  
ványa?
- C. Milyen esetben lesz azonos a futás vé-  
gén A és B értéke?

### Megoldás:

Az A kérdésre elég egyszerű a válasz, a  
tömb legnagyobb és legkisebb eleme. A B  
kérdésre már egy kicsit nehezebb válaszolni.  
Vizsgáljuk meg néhány N értékre, és utána  
próbáljunk meg abból valami összefüggést  
találni:

A javítókulcsban találtam valami egyéb kité-  
tel is, de matematikai alapon be lehet bizo-

| N értéke                | 1 | 2 | 4 | 8  | 16 | 32 | 64 | 2 <sup>n</sup>    |
|-------------------------|---|---|---|----|----|----|----|-------------------|
| Összehasonlítások száma | 1 | 1 | 4 | 10 | 22 | 46 | 94 | 1,5N-2 kivéve N=1 |

nyitani, hogy a példában megjelölt esetben (N 2 hatványa), ha a 2 hatványa kifejezés csak 2 pozitív egész kitevőjű hatványaira igaz, akkor ez a képlet a 2-nél nagyobb N-ekre, tehát az 1-nél nagyobb p-ekre bármikor igaz, a bizonyításhoz a teljes indukció nevezetű módszert ajánlom... Persze egy kis indulattal hozzá lehet tenni, hogy 2-nek nem csak pozitív egész kitevőjű hatványai léteznek. A C kérdésre megint egyszerű a válasz. Egy tömb legkisebb és legnagyobb eleme akkor egyenlő, ha a tömb minden eleme egyenlő. Természetesen az egy elemű tömbökre is igaz ez az állítás...0

### 3. feladat: Mit számol? (10 pont)

Az X és Y tömbökben egy sokszög egymást követő csúcsainak koordinátái vannak. Az alábbi algoritmusrészlet A és B értékét határozza meg.

A. Mi lesz az A és a B értéke?

B. Mire szolgál az abszolútérték-képzés?

```
A:=0; B:=0; i:=N
Ciklus j=1-től N-ig
    L:=X[i] - X[j]; K:=Y[i] - Y[j]
    A:=A+L*(Y[i]+Y[j])
    B:=B+négyszegyük(L*L+K*K)
    i:=j
Ciklus vége
A:=abszolút érték (A/B)
```

#### Megoldás:

A megoldáshoz kétféleképpen lehet hozzáfogni, az egyik az a program valódi végkövetése nélkül is működik. A megoldás lényege, hogy a program sokszögek adataival dolgozik, tehát valószínűleg a sokszög valamely adatát számolja ki. Átlóhossz nem lehet, mert az átlók száma változó. Szögek nem lehetnek, marad a terület és a kerület... Már csak egy példával ellenőrizzük hogy melyik melyik. Meg kell próbálnunk a programot mindkét körülményben, ez a minimum ellenőrzés... Utána már meg is van mindkét válasz... (Az abszolút érték képzés a körülményi irányítól függő előjelváltást javítja ki.) Ezt hívják a feladat szövegének ügyes kihasználásának. Természetesen a második megoldási mód itt is a kommentezés. Ezt itt is leírom, hogy azt is tud, hogyan is kell ezt a megoldást előadni, indokolni stb. A sok több parancsot tartalmazó sort persze több sorra is kell bontanunk.

Az egyik megoldás megvan, de az A-ról nagyon nem sokat tudunk, de fel tudjuk írni

|                           |                                                     |
|---------------------------|-----------------------------------------------------|
| A:=0                      | : Az A kiinduló értéke 0                            |
| B:=0                      | : A B kiinduló értéke is 0                          |
| i:=N                      | : i az utolsó csúcs sorszáma                        |
| Ciklus j=1-től N-ig       | : Végigmegyünk a sokszög csúcsain                   |
| L:=X[i] - X[j]            | : L és j. csúcs távolságának X irányú komponense... |
| K:=Y[i] - Y[j]            | : ugyanez Y irányban                                |
| A:=A+L*(Y[i]+Y[j])        | : ??? Ezt még megvizsgáljuk                         |
| B:=B+négyszegyük(L*L+K*K) | : Oldalhosszak összege: Kerület                     |
| i:=j                      | : i az előző csúcsra mutat                          |
| Ciklus vége               |                                                     |
| A:=abszolút érték (A/B)   | : ??? Ez is vizsgálatra szorul.                     |

egy-egy sokszögre az A végképletét. Lássuk háromszögre

$A := ((X[1] - X[3]) * (Y[1] + Y[3]) + (X[2] - X[1]) * (Y[2] + Y[1]) + (X[3] - X[2]) * (Y[3] + Y[2])) / 6$   
Ugye milyen szép képlet és ugye milyen sokat mond? Meg kellene próbálni egyszerűsíteni.

$A := (X[1] * Y[1] + X[1] * Y[3] - X[3] * Y[1] - X[3] * Y[3] + X[2] * Y[2] + X[2] * Y[1] - X[1] * Y[2] - X[1] * Y[1] + X[3] * Y[3] + X[3] * Y[2] - X[2] * Y[3] - X[2] * Y[2]) / 6$

Most meg egy ügyes kiemelés segíthet.

$A := (X[1] * (Y[1] + Y[3] - Y[2] - Y[1]) + X[2] * (Y[2] + Y[1] - Y[3] - Y[2]) + X[3] * (Y[3] + Y[2] - Y[1] - Y[3])) / 6$

Képletünk ismét eltér 1 sorban és ismét lehet egyszerűsíteni.

$A := (X[1] * (Y[3] - Y[2]) + X[2] * (Y[1] - Y[3]) + X[3] * (Y[2] - Y[1])) / 6$

Képletünket megnézve két meglepő dolgot tapasztalunk, az egyik az nagyon egyszerű, a képletünk első fele területek összegét adja, és a négyszögnél is ugyanezt tapasztaljuk, de a végén osztunk egy hosszúsággal, ami szerint hosszúságot kapnánk, de a képletet megvizsgálva kiderül, hogy a képlet eredménye numerikusan megegyezik a területtel, tehát csak a mértékegység nem stimmel, ahhoz pedig a képletet egy hosszúságegységgel meg kell szorozni... Az eggyel való szorzás pedig a számértéken nem változtat. Tehát ez valami elég furcsa területképlet, matematikailag is be lehet bizonyítani, hogy működik de ezt hagyjuk inkább későbbre, ugyanis ahhoz, hogy biztosak lehessünk a dolgunkban és tudjuk, hogy mit csinál a program. Az abszolút érték képzés pedig arra szolgál, hogy a körülményi irányítól függő előjelű szakaszok miatt problémákat a terület előjelével kiküszöböljünk.

### 4. feladat: Csak párhuzamosan! (16 pont)

Egy számítógépben „nagyon sok” processzor van, így a kifejezések kiszámítását egyszerre több processzor végezheti.

#### Példa:

Az  $(a+b) * (c/d) / (e+f)$  kifejezés optimálisan két lépésben számolható ki két processzorral:

1. lépés:  $(a+b)$  és  $(c/d)$  egyidejű kiszámítása két processzorral – legyen a két részeredmény u és v.

2. lépés:  $u*v$  és  $(e+f)$  egyidejű kiszámítása két processzorral – legyen a két részeredmény x és y.

3. lépés:  $x / y$  kiszámítása egy processzorral.

Egy kifejezés párhuzamos kiszámítását akkor tekintjük optimálisnak, ha a lehető legkevesebb lépésben végezhető el úgy, hogy a párhuzamosan felhasznált száma minimális.

Állapítsa meg, hogy optimális esetben a következő kifejezések hány lépésben számolhatók ki, s kiszámításukhoz hány processzorra van szükség! (A zárójelezés nem bontható fel a kiszámítás gyorsítása érdekében!)

$a+b*c+d*e$   
 $a*b+c*(d*e+f/g+h*i)$   
 $a*(b+c)-d*(e/f-g*h)+l*j$

#### Megoldás:

A megoldások nagyon egyszerűek:

2 processzorral 3 ciklus alatt

$(b*c=f, d*e=g; g+f=h; h+a)$

3 processzorral 5 ciklus alatt

$(d*e=j, l/g=k, h*i=l; a*b=m, j+k=n; n+l=o; o*c=p; p+m)$

3 processzorral 4 ciklus alatt

$(b+c=k, e/f=l, g*h=m; a*k=n, l-m=o, i*j=p; d*o=q, n+p=r; q=r)$

### 5. feladat: Pascal-program struktúrája (20 pont)

Egy Pascal-program struktúráját PROLOG-szerű tényállításokkal adjuk meg:

E tényállítások a közvetlen tartalmazást, illetve közvetlen megelőzést írják le.

#### Példa:

Itt van egy Pascal-program váza:

tartalmazza (KülsőEljárás, BelsőEljárás)  
megelőzi (EgyikEljárás, MásikEljárás)

Struktúráját az alábbi tényállítások írják le:

A. Add meg a következő szabályoknak megfelelő Pascal-program vázát!

```
Program ...;
Procedure első;
    Procedure második;
    end { második };
end { első };
Procedure harmadik;
end { harmadik };
end { program }.
```

tartalmazza { "első", "második" } .  
megelőzi { "első", "harmadik" } .

tartalmazza { "A", "B" } .  
tartalmazza { "B", "C" }  
megelőzi { "B", "D" } .  
megelőzi { "A", "E" } .  
tartalmazza { "A", "D" }

Mivel a rovat terjedelme végeesebb az elképzelésemnél, ezért legközelebb az ötös feladat befejezésével folytatjuk a sorozatot.

# A Rendszerbarát

*Legutóbb folytattuk a SAS/C speciális kulcsszavainak ismertetését, de helyhiányában nem sikerült a dolgot befejezni, így most következik a téma befejezése. Tehát a saveds kulcsszónál tartotunk...*

A függvény definiálása a saveds kulcsszóval megegyezik a geta4 függvény meghívásával a függvény első végrehajtható utasításaként. A geta4 függvény a korábbi verziókkal és más Amigás C fordítókval való kompatibilitás miatt érhető el.

A `__saveds` kulcsszó a függvény definíciók esetén fontos, prototype-ok esetén elfogadott, de nem szükséges. Ha azonban a `__saveds` kulcsszó szerepel a prototype-nál, de hiányzik a függvény definíciójánál, hibajelzés fog megjelenni. E kulcsszó nem bír jelentéssel függvény pointerre és más adat jellegű elemek esetén.

## `__inline`

Az `__inline` kulcsszó megadása esetén a globális optimalizáló olyan kódot hoz létre, mely a meghívott függvény kódját tartalmazza és nem egy függvényhívást a meghívni kívánt függvényre. Ennek következtében az `__inline` kulcsszó használata növeli a kód méretét, de gyorsabbá teszi annak futását. E megoldás lehetővé teszi azt is, hogy a globális optimalizáló további optimalizálásokat hajtson végre. Ha nem optimalizálással történik a kód fordítása, akkor az `__inline` kulcsszó figyelmen kívül marad, és a megszokott függvényhívások kerülnek fordításra.

Az `__inline` kulcsszó megadása mind a függvény prototype-ok, mind a függvény definícióknál kötelező. Továbbá nincs értelme függvény pointerre esetén.

## `__stackext`

E kulcsszó kapcsán egy kicsit érdemes megismerkedni a veremmel és a veremkezeléssel is.

A stack a memória egy olyan írható tartománya, melynek méretét az AmigaDOS stack utasítása vagy egy külső long integer szám (`__stack`) adja meg. Alapértelmezésben a stack mérete 4 kB. Ez a stack kerül felhasználásra függvényhívások során a regiszterek mentésére és az argumentumok átadására. Egy függvényen belül az automatikus tárolási osztályú változók is stack-ben kerülnek lefog-

lalásra. A legtöbb C program számára egy 4 kB-os stack elégséges.

Ha a program fordítása az alapértelmezésben aktív stackcheck opcióval történik és a program túllépi a stack területét, akkor a stack túlszordulási rutin (`__CXOVF`) kerül meghívásra. A SAS/C library-kben található `__CXOVF` rutin egy requestert jelenít meg és megszakítja a program futását. Természetesen lehetőség van saját `__CXOVF` rutin beépítésére is.

Ha nem cél a program megszakítása abban az esetben, ha elfogyott a stack terület, akkor a következő négy módszerrel lehet további stack területet lefoglalni:

- Az external long integer `__stack` változó értékének növelése. A `__stack` adja meg a program futtatásához minimálisan szükséges stack méretét. Ha az alapértelmezésbeli stack méret kisebb mint a `__stack`, akkor a programhoz linkelt startup kód egy `__stack` méretű új stack-et foglal le. Ha a program nem a stackext opcióval van fordítva, akkor csak a startup kód foglal le stack területet. A `__stack` változó értékének módosítása a program indítása után csak abban az esetben kerül figyelembe vételre, ha a új stack területek kerülnek lefoglalásra annak következtében, hogy a kódot a `__stackext` kulcsszóval vagy a stackext fordítási opcióval fordították.

- A nagy méretű stacket igénylő programok deklarálása a `__stackext` kulcsszóval történjen. E kulcsszó hatására kiegészítő kód kerül generálásra a függvény kezdeténél. Ez a kiegészítő kód összehasonlítja a rendelkezésre álló helyet a stack-en és az external long integer `__STKNEED` által megadott igényt. A `__STKNEED` adja meg a függvények által minimálisan igényelt stack méretét. Ha nem áll rendelkezésre elegendő méretű stack, akkor egy kiegészítő stack kerül lefoglalásra, melynek méretét az external long integer `__stack` adja meg. Ha nincs elég memória egy új stack lefoglalására, akkor a stack túlszordulási `__CXOVF` rutin kerül meghívásra, akár csak abban az esetben, amikor a normális stack ellenőrző kód aktív. Amikor a függvény visszatér a régi stack visszaállításra kerül, és a kiegészítő (extra) stack területe felszabadítódik. Egy függvény deklarálása a `__stackext` kulcsszóval megegyező hatású mint a függvény stackext opcióval történő fordítása.

- A program a stackext opcióval történő fordítása. A stackext opcióval történő fordítás megegyezik a program összes függvényének `__stackext` kulcsszóval történő definiálásához. Ha csak megadott függvények használnak sok stack-et vagy rekurzívak, ezen függvények definiálása célszerűbb a `__stackext` kulcsszóval az egész program stackext opcióval történő fordítása helyett.

- Az external long integer `__STKNEED` értékének növelése és a program fordítása a stackext opcióval. A `__STKNEED` értékét semmilyen esetben sem legyen kisebb mint 400 byte, mely egyébként az alapértelmezés.

## Megjegyzések:

A `__stack` adja meg az egész program futtatása során szükséges stack méretet. A `__STKNEED` értéke a program függvényeinek futtatásához szükséges stack mérete.

A kiegészítő stack-ek használata minden függvény belépési pontjához kiegészítő kódot igényel és lefoglal egy címregisztert is. Ennek hatására a program futása lassulni fog.

A `__stackext` kulcsszó megadása csak a függvény definíciók esetén fontos. Ez a kulcsszó értelmetlen a függvénypointerre esetében és eltűrt a függvény prototype-oknál, de nem szükséges. Ha a `__stackext` megadásra kerül a függvény prototype-jánál és hiányzik a függvény definíciójánál egy hibajelzés kerül kiadásra.

Annak ellenére hogy a program a stackext opcióval került fordításra, kifuthat a stack területből, ha olyan függvényeket hív, melyeket nem stackext-tel fordítottak és stack területet használnak. A SAS/C könyvtári függvényeit nem stackext opcióval lettek fordítva, de csak kevés helyet használnak a stack-en. A stack bővítő kód némi szabad helyet biztosít a könyvtári függvények részére.

Ugyanabban a programban használhatók a stackcheck-vel és a stackext-tel fordított függvények, továbbá azok melyeket egyik opcióval sem, ill. a `__stackext` kulcsszóval fordítottak. Ha a stackcheck és stackext is megadásra kerül, akkor a fordító figyelmen kívül hagyja a stackcheck opciót.

(JOCO)

# ACOMP

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

**Intel Pentium 75MHz + cooler, 256KB cache,  
8MB RAM, 1,44MB floppy, 630MB HDD,  
CIRRUS 5430 PCI VGA kártya 1 MB RAM,  
14" AXION COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, NI)  
Miniforeny, 102 gombos billentyűzet,  
GEAR mouse**

## Installált szoftverek:

**MS-DOS 6.22 OEM,  
DOS Navigator 1.25 (tálcakészítő),  
Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,  
Thunderbyte Antivirus 8.58 (védelem a vírusok ellen),  
valamint 100MB shareware játékpogram.**



**Office  
computer**

**AKCIÓ:**  
ZOLTIK FAXMODEM + RTÉFAK szoftver  
is az árban!  
Külső hálózati kábelcsatlakozás nélkül, közvetlenül a hálózati  
szervercsatlakozáshoz!  
Csatlakozzon a világhálózati kommunikációs hálózathoz!

**Mind ez CSAK 165.920,-  
Ft + ÁFA**

|  |                                                                                                                                                                    |        |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
|  | 486DX4-100MHz-ig, 256KB cache, 7 ISA, 4x36pin RAM, OPTI chipset, AML bios (Shuttle)                                                                                | 13.200 |
|  | 486DX4-120MHz-ig, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, 4x36pin RAM, Expert chipset, AWARD bios, IDE (Expert)                                                                   | 15.600 |
|  | 486DX4-133MHz-ig, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, 4x36pin RAM, SIS chipset, AML bios, IDE+ (MicroStar)                                                                    | 18.800 |
|  | 486DX4-120MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 2x36pin RAM, SIS chipset, AWARD bios, VLB EIDE+ (ASUS SP3)                                                             | 19.600 |
|  | 586 75-200MHz, Write Back cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius)           | 18.400 |
|  | 586 75-120MHz, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Pc Partner)                         | 23.992 |
|  | 586 75-200MHz, 256KB Pipeline Burst cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius) | 27.992 |
|  | 586 75-200MHz, 256KB cache, 1PCI Media Bus, 3PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUS P55TP4XE)                   | 31.200 |
|  | 586 75-200MHz, 256KB Pipeline Burst cache, 1PCI Media Bus, 3PCI, 3ISA, SIS551X chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUS P55SP4)           | 33.600 |

|  |                      |         |
|--|----------------------|---------|
|  | 128Kb DRAM           | 840     |
|  | 512Kb DRAM           | 3.600   |
|  | 1Mb SIMM 70ns 32pin  | 3.992   |
|  | 4Mb SIMM 70ns 72 pin | 14.400  |
|  | 8Mb SIMM 70ns 72pin  | 28.800  |
|  | 16Mb SIMM 70ns 72pin | 55.200  |
|  | 32Mb SIMM 70ns 72pin | 115.000 |
|  | 256Kb cache          | 7.200   |
|  | 256Kb Burst cache    | 9.600   |

|  |                                                  |         |
|--|--------------------------------------------------|---------|
|  | 14" Axion mono VGA (800x600)                     | 13.600  |
|  | 14" Daewoo VGA (640x480)                         | 23.992  |
|  | 14" Daewoo SVGA (1024x768, 0.28)                 | 38.400  |
|  | 14" Axion SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)          | 37.992  |
|  | 14" Daewoo SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)         | 43.200  |
|  | 15" Monitor SVGA (1280x1024, 0.28, NI, LR, D.)   | 48.000  |
|  | 15" Aitex SVGA (1280x1024, 0.28, LR, NI, D, LCD) | 49.600  |
|  | 15" Daewoo SVGA (1280x1024, 0.28, LR, NI, D.)    | 58.000  |
|  | 15" Panasonic SVGA (1280x1024, 0.27, LR, NI, D)  | 72.000  |
|  | 17" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)    | 97.760  |
|  | 17" Panasonic (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital) | 139.992 |
|  | 20" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)    | 192.000 |
|  | 21" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)    | 232.000 |
|  | 14" monitor filter üveg                          | 800     |

|  |                               |         |
|--|-------------------------------|---------|
|  | 420MB Connor, Quantum AT-BUS  | 24.992  |
|  | 520MB Fujitsu, Quantum AT-BUS | 28.992  |
|  | 640MB SeaGate AT-BUS          | 29.992  |
|  | 850MB Quantum AT-BUS          | 31.992  |
|  | 1.0GB WD AT-BUS               | 38.992  |
|  | 1.2GB Quantum AT-BUS          | 40.992  |
|  | 1.6GB Connor AT-BUS           | 48.992  |
|  | 520MB Quantum SCSI            | 25.600  |
|  | 850MB Quantum SCSI            | 30.800  |
|  | 1.0GB Quantum SCSI            | 36.800  |
|  | 2.0GB Quantum SCSI            | 112.000 |
|  | 4.3GB Quantum SCSI            | 152.000 |
|  | HDD mobil SCSI                | 4.500   |
|  | HDD mobil AT                  | 3.992   |

|  |                                                 |        |
|--|-------------------------------------------------|--------|
|  | 102 gombos billentyűzet Kanrich (Angol, Magyar) | 2.160  |
|  | 101 gombos billentyűzet PGA (Angol)             | 2.360  |
|  | Microsoft Natural Keyboard                      | 10.960 |
|  | Microsoft OEM mouse                             | 3.192  |
|  | Microsoft OEM mouse RET                         | 3.992  |
|  | Gear mouse                                      | 800    |
|  | Mitsumi mouse                                   | 992    |
|  | MS 400 mouse + pad                              | 1.120  |
|  | MS 700 mouse + pad                              | 1.680  |
|  | Logitech OEM mouse                              | 1.800  |
|  | Dexxa Serial                                    | 2.000  |
|  | Pilot Basic                                     | 3.200  |
|  | Genius Mouse 3                                  | 1.760  |
|  | Genius My mouse (5 féle színben)                | 2.240  |
|  | Genius Easy Scroll mouse                        | 5.520  |
|  | Genius cordless mouse                           | 6.400  |
|  | Genius Handy scanner (1600dpi, 16.9M szín)      | 28.000 |

|  |                          |         |
|--|--------------------------|---------|
|  | 486DX2-66MHz Texas 3.45V | 4.800   |
|  | 486DX4-100MHz AMD 3V     | 11.992  |
|  | 486DX4-100MHz Intel 3V   | 12.720  |
|  | 486DX4-120MHz AMD 3V     | 15.360  |
|  | 486DX4-133MHz AMD 3.45V  | 16.992  |
|  | Pentium 75MHz            | 19.200  |
|  | Pentium 100MHz           | 36.000  |
|  | Pentium 120MHz           | 46.800  |
|  | Pentium 133MHz           | 59.992  |
|  | E Pentium 150MHz         | 79.992  |
|  | E Pentium 166MHz         | 119.992 |
|  | 486 cooler               | 680     |
|  | 486 Turbo cooler         | 800     |
|  | 586 cooler               | 1.200   |
|  | 586 Turbo cooler         | 1.520   |

Külföldi Rdzet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-8165, Tel.: 140-2101

ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 158-8790

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, szombat: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

Arányosítunk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8811/1477 # # (Tone üzemmódban).

VEGYÉL EGY PC-T ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

# RayTrace

## Displacement Map & Rail Extrude

E havi bevezetőmet azzal kezdem, hogy megjelent Amigára a Lightwave 4.0, és az Imagine 4.0. Nagyon állat mind a kettő, de erről majd később. A mostani rovatot a Displacement Map használatának bemutatásával kezdem. Ennek az a lényege, hogy az objecten kinyomunk egy Image-et annak megfelelően, hogy mekkora a pixel tényereje (a szín nem számít!).

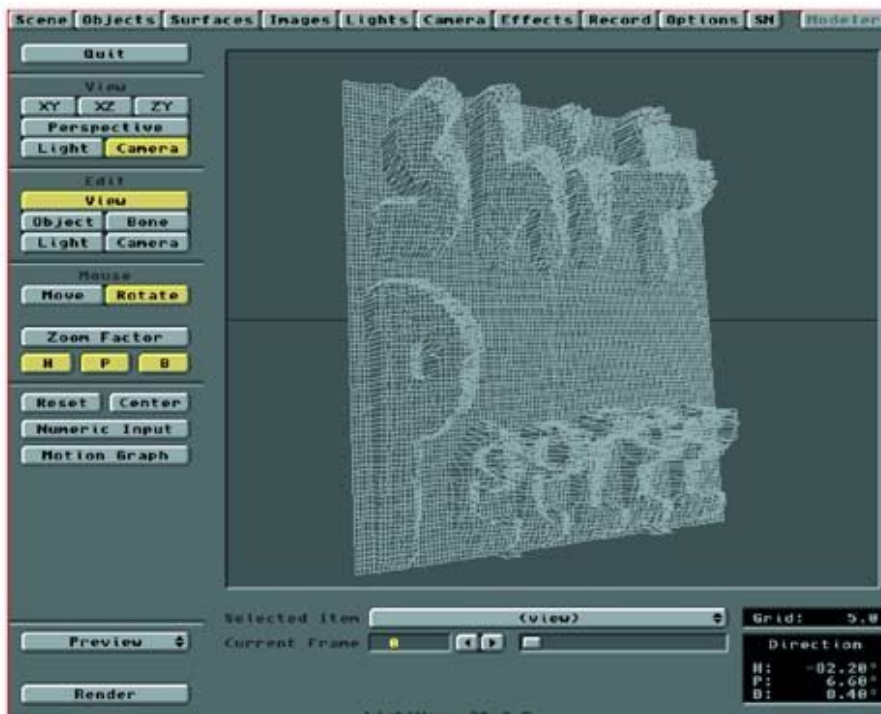
Ezért először is készítsünk el egy képet, amin folyamatos színátmenetet használva rajzoljunk ízlés szerint



akkor teljesen merőlegesen „emelkedik ki” a felületből. Ilyen színátmenetek elkészítéséhez a rajzolóprogramok (Brilliance, DeluxePaint) Gradient opcióját érdemes használni. Ezután lépünk a Modeller-be, nyomjuk meg a box-ot és a numeric-ot. Az Y-tengely értékét írjuk át nullára és a segmenteket (mindenkori a memóriája

Images menübe a képünket, amit ki akarunk nyomni, és lépünk az Objects menü Displacement Map nevű almenüjébe. Itt a surface menüből már jól ismert textúra beállításokkal találkozhatunk. Tegyük is be gyorsan Planar image map-nek a művünket, nyomjuk be azt a tengelyt amelyen ki akarjuk nyomni. (Ha az 1. kép szerint akarjuk csinálni akkor Z-tengelyt, ha az object teljesen a kamera felé néz, akkor a World Coordinate-t ajánlatos használnunk.) Ha esetleg valami ökörséget nyomna ki, akkor váltsunk tengelyt vagy mozgassuk a textúrát a felületen. A texture amplitude-al logikusan a kiemelkedés mértékét állíthatjuk. Ha hegyeket akarunk csinálni, akkor a beépített Fractal bumps és Ripples textúrákat használjuk. Innen kilépve ízlés szerinti felülettel leszámoltathatjuk és örülhetünk magunknak (2. kép). Ha ezzel készen vagyunk, akkor nekikezdhethünk a második fogásnak.

Valamilyen klasszikus formát kéne készíteni. Gondolom mindenki ismeri a TUBULAR BELLS című lemez borítóját. (Aki nem, az sürgősen vegye meg!) Ez egy megtekert, falvastagsággal rendelkező cső. A művelet két fő részből áll: Először el kell készíteni egy görbét, majd egy gyűrűt kell ezen az úton kinyomni. Lépünk a Modeller-be, a Polygon menü Points opcióját használva rakunk le pontokat a 3. képnek megfelelően. (A bal egérgombbal lerakjuk a pontot, és az Enter-rel rögzítjük.) Ügyeljünk arra, hogy a pontokat sorrendbe rakjuk le, mert a gép ez alapján fogja összekötni őket. Ezután nyomjuk meg a Tools menüben a Curves alatti Make



ti ábrákat. A világosabb színek nyomódnak majd ki a legjobban, a sötétebbek pedig közel maradnak az alaphoz. Tehát a kiemelkedés meredekségét a színek tényátmenetének a mértéke határozza meg. Ha például fekete után egyből fehér jön,

és proci teljesítménye függvényében állítsa) 50-100-ig állítsuk. Ha minden sikerült, akkor kaptunk egy szép hálós lapot (Save). Lépünk át a Layouter-be és töltsük be az objectet, majd állítsuk a kamera nézetéből a kívánt pozícióba. Töltsük be az

gombot, melynek hatására kaptunk egy görbét. Ha nem lenne elég görbe, akkor a Modify menü Drag opcióját használva a pontoknál elhúzzhatjuk a görbét a kívánt irányba. Ha elkészült a tökéletes görbe, váltsunk a második Layer-re. Az object menüben a Disc-et megnyomva csináljunk egy kört és bele egy kisebb kört. Kattintsunk az első Layer alsó Gadget-ére és helyezzük a köreket a görbe szárához úgy, hogy arra merőlegesek legyenek. (Modify/Move, Rotate, Size.) Ha nem látjuk eléggé, akkor az options menüben lévő Fit Sel-t megnyomva kinagyítódik („Shift+A”) az a rész ahol az object van. Ha elrendeztük akkor a Fit All-lal („A”) ismét láthatóvá tehetjük az egész objectet. Egyébként Zoom-olni a „”, illetve a „.” billentyűk használatával tudunk. Nos, azt hiszem elérkezett az ideje, hogy körülnézzünk a Multiply menüben is. Természetesen a Rail Ext ragadja meg elsőre a tekintetünket (Milyen más lehetne?) Ezt megnyomva egy requester-rel kerülünk szembe (érdekes újítás), mely három lehetőséget kínál fel. Nekünk éppen a harmadikra lesz szükségünk (click), a húszas alapérték meg is felel, OK. Már láthatjuk is ahogy a kanyarokban hal-

mozódnak a szegmensek. Save. Menjünk a Layouter-be és töltsük be az objectünket. Majd a 4-es képnek megfelelően állítsuk a camera elé, adjunk neki valamilyen fémes felületet (lásd lent), nyomjunk Trace reflection-t, a Trace refraction-t a Camera menüben, és végül tehenkedjünk rá a Render Gadgetre. Aki esetleg nem tudna még fémes felületet csinálni, az próbálkozzon a következő értékekkel játszani: Surface color=világos szürke Color texture = Fractal noise Luminosity=200%, Diffuse level=-99 Specular level=65 Reflectivity=100%, Transparency=20% Refractiv index=1.6 Sharp terminator=ON Color highlights=ON, a többi marad.

Remélem eléggé érthető voltam. Látom még van itt egy pár karakternek hely, ki is használom gyorsan egy pár tipp erejéig. Aki igazi fényáradatot akar csinálni, de már unja az egyszerű LensFlare-t, annak célszerű a Modeler Macrolistájából a Lightswarm-macro-t használnia, csak arra kell vigyázni, hogy default-ban már

228 fényt használ ami eléggé lassítja a renderinget. Ezt az effectet leginkább egy atombomba robbantás



szimulálására lehetne használni. A Lightwave mindkét részében a Help billentyűvel hívhatjuk elő a shortcut-ok listáját, melyek nagyon megkönnyítik és meggyorsítják a munkát. Mindig vigyázzunk arra, hogy mielőtt egy objectet megtervezünk adjunk nevet neki az Objects/Options-ban (Create). Ha ezt esetleg nem tenénk meg akkor előfordulhat, hogy a Layouter-ben nem tudunk hivatkozni a felületre és akkor kezdetjük előről az egészet; ami erős idegrángásokat és furcsa hangokat szokott eredményezni. (Szerencsés esetben.) Ezenkívül érdemes megszerezni a Reducer nevű progit amely leírja a fölösleges polygonokat az objectről, ezáltal gyorsítva a renderinget és egyáltalán az egész megjelenítését. Főleg a Lightwave Antialiasing-ját használni csak a renderidőt lassítja (nem is keveset), ezért én inkább az ImageFX filter-rutinjait ajánlanám, sokkal gyorsabbak, flexibilisebbek. Mára elég is volt a Ray-Tracing rovatból, de reszketések, jövő hónapban megpróbálunk valamit a Particle-k kezeléséről összehozni. Addig is elmondanám azt a poént ami egészen hajnali 4-ig ébren tartott: Hogyan lehet disznóval időt mérni?? Kiteszed félórara az erkélyre és az kb. 30 perc.



# Itt a Sony

Bornai Tibor



Mágus

BORNAI TIBOR – MÁGUS

MC\CD

Már szerepelt a CD ajánlatok között Bornai első lemeze, az Átvitt életem, de hogy melyik számban arra már nem emlékszem. Valószínűsíthető volt, hogy nemsokára megjelenik a következő lemez is, amelyet remélhetőleg még jó pár követ majd. Az első szólólemez átmenet volt a KFT-s idők és egy új hangzás keresgélése között, megjegyezném, hogy egy jól sikerült átmenet. Állítólag ez a második lemez már az új, kísérletező stílusban készült. Hát, nem tudom. Bár határozottan feldobja a lemezt Somló Tamás közreműködése 2 dalban is, de nem érzem azt, hogy ez lenne az a bizonyos igazi Bornai-féle stílus, amely idáig csak itt-ott jelent meg egy-egy számban. Valóban egyedül a lemez hangvétele, de talán még nem

annyira, hogy egy új klasszikus születését ünnepelhetnénk. Annyi azonban bizonyos, hogy Bornai Tibor egy új hangzást alakított ki, ami eléggé eltér az eddig tőle megszokottól.

GIPSY KINGS



ESTRELLAS

GIPSY KINGS – ESTRELLAS

MC\CD

Egy régi sikersztóri új fejezete az a lemez. A Gipsy Kings azonos című lemezével kezdte karrierjét, amely azonnal magasra ívelt. A második albumon szereplő Volare c. felvétel pedig igazi világhírt szerzett az együttesnek. Ez a ún. Flamenco-rock népszerűbb lett, mint azt valaha is gondolták volna. További lemezek, koncertfelvételek következtek egymás után, és valamennyi lemez előkelő helyen tanyázott a különböző slágerlistákon. Majd megjelent az addigi munkát összefoglaló Best Of ... válogatás, amely már régóta az első tizenben van a Billboard LATIN Top 50-es listáján. A mostani új lemez egyben egy új korszak nyitánya a Gipsy Kings életében. Ezen az albumon visszatérnek kezdeti sikereik forrásaihoz, kultu-

rális gyökereikhez. A szaksajtó nem győzi méltatni az album kvalitásait, aki szereti őket, annak bizonyosan nem okoz csalódást.



GANXSTA ZOLEE ÉS A KARTELL – EGYENESEN A GETTÓBÓL

MC\CD

Aki ez idáig hiányolta volna a magyar zenei élet palettájáról az Amerikából már jól ismert hardcore-funky-hip-hop rapperek által játszott stílust, nos, annak már ne legyen hiányérzete. Ganxsta „Döglég” Zolee, aki egyébként a Sex Action egykori dobosa, Ganxsta Steve, Big Daddy L., DJ Sámson G., tehát a Kartell átültette ezt a zenei és szövegvilágot magyar körülmények közé. „Szókimondó, durva szövegek” és valami fantasztikusan jó zene jellemi ezt a lemezt, amit mindenkinek meg kell hallgatnia, aki hallgatott valaha Public Enemy-t, Ice Cube-ot, Dr.Dree-t vagy Snoop Doggy Dog-ot. A nagyon jól eltalált zene egyébként Pierrot munkája, amit igen nehéz elhinni eddigi tevékenysége láttán, szóval ez ne té-

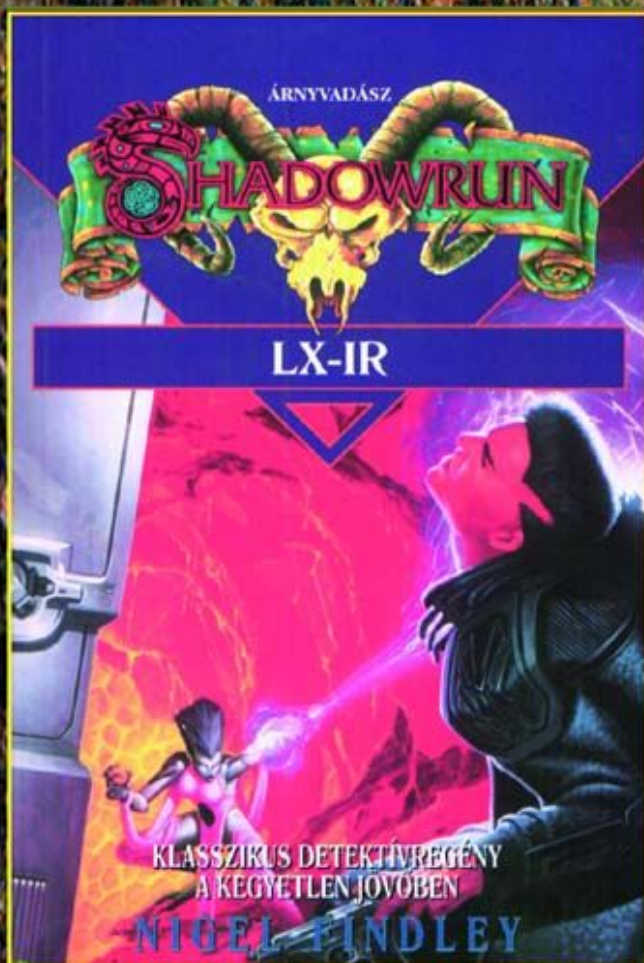
vesszen meg senkit, a zenei világ tökéletesen, profi módon meg van csinálva. Aki nem akar lemaradni egy profi lemezről, az feltétlenül hallgassa meg a Kartell lemezét.

SONY MUSIC JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK

STILLA

BORNAI TIBOR LEMEZÉN SZEREPEL EGY DAL (SZÍNES-ALARC A LEKEMEN...), E DALT EGY  
MA MÁR NEM LÉTEZŐ ZENEKAR JÁTSZOTTA ELŐSZÖR JÓ PÁR ÉVEL EZELEŐTT. MI ENNEK A  
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT ZENEKARNARAC NEVE? SONY MUSIC.  
CÍMÜNKA HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT DAD\CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.  
CÍMUNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: FEBRUÁR 29.

# Külvilág



Shadowrun

Nigel Findley – LX-IR

A méltán nagy sikert aratott Árnyvadász sorozat újabb kötete méltó a nagy elődökhöz. Ebben a történetben egy új szereplőgárdával ismerkedhetünk meg, búcsút véve (remélhetőleg nem véglegesen) Sam Verneről és társaitól. Mostani főhősünknek Dirk Montgomery a neve, foglalkozására nézve pedig magánnyomozó. RASZ nélkül űzi mesterségét, természetesen nincs köze egyik nagy konszernhez sem. Mégis, munkája a legnagyobb Seattle-i cégeket teszi ellenségévé, bár talál szövetségeseket is itt-ott. A valóság helyett a chipek álvilágát választók egy új chipről suttognak. A neve LX-IR és minden eddiginél tökéletesebb élményt nyújt. Halálosan tökéleteset. Aki megtapasztalja akár egyszer is az általa adott élményeket, az örökre a rabjává válik. Ez az örökké azonban nem tart a végtelenségig, sőt... Aki rászokott erre a chipre, az hamarosan az életével fizet ezért. Dirk útnak indul, hogy megmentse hűgát, aki nem bírta feldolgozni magában az Ébredés eseményeit, a mágia előretörését és a chipek nyújtotta álmovilágot választotta inkább. Most pedig az LX-IR közelébe került. De ki állítja elő ezt a chipet és mi a célja vele? Lehet hogy csak béta verziója egy újabb kiberver chipnek, ami azonban nem tökéletes? Vagy valami egészen más áll a háttérben? Dirk csak ver-

gődlik, az események sodorják magukkal, de közben lassan, sok áldozat árán tisztul a kép. Nos, mint már fentebb utaltam rá, ez a történet is jól meg van írva és kiválóan illeszkedik a Shadowrun világához. Egyébként előkészületben van egy másik történet kiadása is, amely ugyan nem folytatása Dirk kalandjainak, de az is jó szórakozást ígér. Tehát lehet készülni az újabb Shadowrun történetre, amely remélhetőleg nem rontja az eddig megszokott magas színvonalat.

## Sat – News

Sajnos a sokak által várt Sci-fi Channel a beharangozással ellentétben első nekifutásra is kódolva indul, később pedig tömörítve lesz MPEG-1 eljárással. Természetesen a SKY csomag részeként indul, igaz, akik előfizetnek az összes SKY mozcatornára, azok ingyen nézhetik. A BSKYB egyébként jelentős díjmelést is tervez, amit valószínűleg végre is tud hajtani, mivel szinte monopolhelyzetet élvez.

## Kurt Vonnegut – Majomház

Vonnegut sajátos stílusát lehet szeretni, ill. nem szeretni, de azt el kell ismerni, hogy nagyon jól ír. Nem csak sci-fi-t ír, de amikor erre vetemedik, akkor igazi gyöngyszemek születnek. Ez a könyv egy novellagyűjtemény, amelyben vegyesen találhatók a különböző műfajú írások, felölelve írói pályafutásának majdnem egész időtartamát. Afféle Best Of válogatás ez, amely sok kiadást ért már meg. Több klasszikus sci-fi novella is helyet kapott a kötetben, elég ha csak az Eufió-kérdés, a Bújócska, a Barnhouse-effektus, a Harrison Bergeron, ill. a címadásban is szerepet játszó Isten hozott a majomházban c. írásokat említjük, amelyeket valószínűleg minden magára valamit is adó sci-fi rajongó olvasott már itt-ott. Itt végre egy kötetben találjuk meg őket. Természetesen a többi novellát is érdemes elolvasni, a maguk nemében mesterművek azok is.

STILLA

# DEMOLOGIA

Hi out there!

Engedjessék meg, hogy az e havi demológiát formabontással kezdjem. Ennek oka pedig az, hogy hírt adok a TRSI Recordz közeljövőben megjelenő dolgairól. Ez a kiadványt kizárólag az Amiga scene munkálkodásainak eredményeképpen elkészített CD, és video anyagok



terjesztésével foglalkoztat. Az év végéig összesen négy ilyen produktum kerül majd a music shop-ok polcaira.

Kezdjük rögtön a finnekkel. A CNC D tagjai arra hívatottak nyelvokaink szülőföldjén, hogy az esetek döntő többségében győztes demok audiolis részét biztosítsák a leghíresebb csapatok számára. (Parallax, Stellar, Virtual Dreams stb.) A The Party V-ön hivatalos bemutatásra kerülő ambient stílus jegy-



ben komponált zak-ok állítólag máris nagy sikert arattak a finn tekkno clubok berkeiben. A kevésbé ismert Sky n Walker második albuma az „Altered States” nevet viseli. A germán

kolónia első sikeres megmozdulásáról annak idején a Bullfrog Records adott hírt. Várhatóan ez is december közepén boldogítja majd a trance rajongók táborát.

A Cyberlogik produkt „The follow up” című nyomulása a fokozatosan kibontakozó, és minimum 7 perces számok ar-



zenálja.

A TRSI subdivízióját alkotó guy-ok (Cortex, Hi-lite, Archangel) dolby surroundban keltik fel figyelmünket a tekkno műfaj sokoldalúságára.

Végül pedig egy közel 60 perces videoanyag, amely a „One ampere upon end” felvétel keretein belül munkáltatott meg. Ez november közepén mutatkozott be a nagyérdemű előtt a

Rainbow party II-n, amely a németországi Heinzbergben került megrendezésre. Az egész egy brilliáns összemixelés a TRSI, Fairlight, és Virtual Dreams leghíresebb demóinak anyagából, kiegészítve ezen elegyet rengeteg új effekttel, és animációval. Aki szeretné felvenni a kapcsolatot a kiadvány, az a következő címen, illetve telefonszámon ezt megteheti: Anders Haakens Hurdalsveien

2074 Eidsvoll Verk  
Norway  
Tel.: +47-639-541-90

Ezek után pedig lássuk az e havi software formátumú kibocsátást.

Crossroads /  
Jewels  
Code: Hekke  
Graphics: Knox  
Musics: Chorus,  
SID



után készült el ez a számszerint 9 bombasztikus zakot tartalmazó zenelemez,

A C64-ről áttigazolt dán siker-csapat nevének hallatán a scenológia tudományában jártas egyének szeme menthetetlenül felcsillan. Amíg kizárólag csak muscidisk-ek készítésével foglalkozik a közkezdett crew, amely az idők folyamán a Razorba való diffundálás veszélye is fenyegetett. A Funky Caroons

amely elsősorban a jazz, és a funky stílus jegyeit hordozza magán. Mind a zene, mind pedig a grafika saját ideák alapján született, és ez teszi igazán felejthetettenné a közel 2 évig fejlesztett anyagot. A minőség láttán bizony elgondolkodik az ember, hogy ennyi tudással mire lehetne vinni a business világában. Azonban úgy látszik, hogy némely emberek túlságosan

## RAW #9 / Scene

(Code: Perplex • Graphics: Facet • Musics: Soul)

Lassan elérkezik az idő, hogy jubiláljon a RAW, és sejtésem szerint a nagy téli találkozón fog majd erre sor kerülni. Addig is a kilences szám gondoskodik többek között arról, hogy



alternative news címen az egyes széna tagok apró-cseprő félrelépéseit kellőképpen felnagyítsa, és minden provokációs szándékot félreléve kifigu-

rázza őket. Szó esik arról is, hogy egyre több profi dude-ot szippant fel egy bizonyos Funcom nevezetű software ház, és a folyamat megállítására

nemigen van mód, hiszen a demozásból nem lehet megélni. Végül megvilágításba kerül a Boozembly '95, amely mint nevében is benne foglaltatik: sok szabadon vedelő figurának adott otthont. A cikk szerint a történelemből nemcsak a mentők, hanem a rendőrség is kivette a részét.



örültek ahhoz, hogy felhagyjanak a demozással. Készülő

Graphics: Frankie  
Musics: Groo



produkciónak a „Weird” minden bizonnyal még sokáig fog várni ma-



gára, de biztosíthatok mindenkit: olyan is lesz.

Artcore / Scoopex  
Code: Psy  
Graphics: Made  
Musics: Oxbow

A francia divízió aktivitása lassan olyan mértéket ölt, hogy nemigen csodálkoznék, ha a headquarter is oda tevődne át a jövő év elejére. A legújabb örületük egy olyan slideshow, amelyben egy textúra borítású galériában kell felkutatnunk Made szenzációs alkotásait. A falakon egyébiránt a credit lista, és egy autoslide ikon is megtalálható. A 13 kép felkutatása után még korántsem végeztünk feladattal. Hátra van még a hidden partok felkutatása is, amely eddigi ta-

Engedjessék meg, hogy néhány mondat erejéig szóljak a múltkori cikkből érdemtelenül kitélejtett Assembly '95 bronzérmes tulajdonosáról. A „csodák” töménytelen mennyiségben való megjelenítésével valóban nem garaszkodtak a Suomi suhancok. Az első meglepetés akkor



ért, amikor a configuration tester kivágódott a képernyőre. A demo ugyanis úgy van megkódolva, hogy már eleve fel van készítve egy 060-as Blizzard kártya fogadására. Tesztek alapján mindent egybevetve ez a card állítólag csaknem ötször gyorsabbá teszi masinánkat egy A4000-nél. Sajnos én egyelőre még csak az utóbbit tudtam élvezni a produkció játékos hatá-



ban annak az egyénnek, aki Blizzard-ék új termékét AGA gépébe süllyesztve szemléli az eseményeket.

Fear / Mystic  
Code: MSS  
Graphics: Jezzo  
Musics: XTD

A varsói Intel Outside 2 party koronázatlan királya ez a lengyel design orientált demo. Túl-ságosan kemény kód ugyan nem

Jellemző ezen alkotásra, újítás viszont annál több van benne. Textúrák vektorbox, amely oldalain a felfeszített képen animáció folyik, illetőleg egy másik vektorbox, amelynek oldalain a Kefrens által megvalósított, és ebből kifolyólag keftales-nek elkeresztelt copper algoritmusok vannak folyamatban. A körítések viszont meglehetősen kellemessé tesszik az összehatást többszöri megtekintés után is.

Rainbow / Chromance



pasztalataim szerint nem is olyan könnyű dolog.

Miracles / Stellar  
Code: Nose

sát. Ha nem is 1 frame alatt pakolódik ki a raytrace technika vektorcsigaház, vektor-triceratops, és vektorlandscape, azért már egészen élvezhető rotálási sebességet produkálnak a fullscreen objectek. Ezek után minden bizonnyal erőteljesen meg kell fogódzkodnia a szék kartájá-

## ROM #5 / Essence (Code: Touchstone • Graphics: Fade One • Musics: Virgill)

A kialakítását illetően graffiti stílus jegyeit magán viselő diskmag (Rewarding Orthographical Masterpiece) ebben a hónapban jubilált. Mint minden alkalommal, így most is rengeteg újdonság szerepel a hasábokon. Dr. Awesome új compact disk kiadványa (Dreamstate) a Team 17 védőszárnyai alatt került a piacra. A C64 most sem került le a terítékről. Ezúttal a részletes történetével ismerkedhe-



tünk meg, és hidegzuhanycént azzal a ténnyel, hogy becslések szerint mintegy 13 milliót adtak el belőle eddig. A The Party V-ön várhatólag megjelenő stuffok készítőiből (Razor 1911, Rebels, Andromeda) is kihúzzhatunk egy két máshol még nem publikált hírt a fejlesztést illetően.





# TOPLISTA



## TOP 10

Galaga Deluxe  
Breathless  
Dune II  
Pinball Illusions  
Timekeepers  
Worms  
Sim City 2000  
Dungeon Master 2  
Alien Fish Finger  
Gloom



Lövések a Brodwayn  
Titkom Virága  
Desperado  
Mortal Kombat  
Ace Ventura 2  
Sztracsatella  
A szív hídjai  
Veszélyes Kölyök  
Wong Foo  
Pocahontas

Pinball sorozat  
Knightmare  
Legend I-II  
Wizardry 6  
Wroom  
Kick Off  
Operation Stealth  
ELITE  
Deluxe Galaga  
Real 3D

M.D.Jon's TOP 10



LILY's "ALL TIME" FILM TOP 10



## LEMEZ MELLÉKLET

### Add Power 95.4

A legeslegújabb commodoty, rengeteg hasznos funkcióval (OS2.0+).

### FileIDSaver VI.3

A file\_id.diz-ben tárolt információ könnyű kicsomagolására szolgál. (OS2.04).

### White Lion

Új othello program.

### 3 demo az Intel Outside 2 partiról

### Wheel Barrow

DOOM-szerű talicskaszimulátor program.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség árán is:  
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költség miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft — ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

# Interaktív kívánságlista

Íme az introban ígért kívánságlista. Válogassatok a programok közül és a megrendelőlapra küldjétek el hozzánk. Minden hónapban frissítjük a listát, egyrészt kivesszük az elavult programokat és persze a már leközlötteket. A Ti kívánságaitok (persze ha nem csak egy ember kéri) szintén felkerülnek a listára. Várjuk tehát a szavazatokat és ne feledjétek, hogy minden hónapban egy ajándékot sorsolunk ki a beküldők között.

## Februári ajándékunk: egy eredeti Operation Combat

|     |                      |                                     |
|-----|----------------------|-------------------------------------|
| 001 | Pole Position        | F1 autoverseny                      |
| 002 | Citadel              | DOOM klón                           |
| 003 | Leading Lap          | F1 autoverseny                      |
| 004 | Hattrick             | foci manager                        |
| 005 | Bling!               | kalandjáték                         |
| 006 | Tiny Troops          | stratégia/akció                     |
| 007 | Behing the Iron G    | kalandjáték DOOM szerű környezetben |
| 008 | Der Reeder           | manager program                     |
| 009 | Primal Rage          | ősálatos verekedős                  |
| 010 | Virtual Karting      | gokart verseny                      |
| 011 | Whales Voyage II     | kalandjáték                         |
| 012 | Theme Park           | stratégia                           |
| 013 | Amazon Queen         | kaland                              |
| 014 | Erben der Erbe       | kaland                              |
| 015 | F1 Champ. Ed.        | F1 autoverseny                      |
| 016 | Flamingo Tours       | manager program                     |
| 017 | Rise of the R (CD32) | verekezős                           |
| 018 | Zeewolf 2            | helikopter szim                     |
| 019 | Subversion           | tengeralattjáró strat.              |
| 020 | Hillsea Lido         | tengerpart manager program          |
| 021 | Breathless           | DOOM klón                           |
| 022 | Pinball Prelude      | pinball                             |
| 023 | Base Jumpers         | fun autoverseny                     |
| 024 | Death Mask           | DOOM klón                           |
| 025 | Hollywood Pict.      | manager                             |
| 026 | In the Dead of N.    | kalandjáték                         |
| 027 | Star Crusader        | űr lövöldözős                       |
| 028 | Fields of Battle     | háborús stratégia                   |
| 029 | Super Tennis Champ.  | tennisz                             |
| 030 | Moonday Night Footb. | foci manager                        |
| 031 | Newmac IV            | DOOM klón                           |
| 032 | Wheelspin            | autoverseny                         |
| 033 | Bravo, Romeo, Delta  | stratégia                           |
| 034 | Legions of Dawn      | RPG                                 |
| 035 | Boxing master        | box                                 |
| 036 | Silly Putt           | mászkalós                           |
| 037 | Timekeepers          | logikai                             |
| 038 | Angst                | kaland                              |
| 039 | Coala                | helikopter szim                     |
| 040 | Thomas the Pinball   | pinball                             |
| 041 | Speedway             | autos                               |
| 042 | Lost Eden (CD32)     | kaland                              |
| 043 | TFX (AGA-CD32)       | szimulátor                          |
| 044 | Breach 3             | stratégia                           |
| 045 | Zeppelin             | stratégia                           |
| 046 | Settlers sorozat     | stratégia                           |
| 047 | Sim City 2000        | stratégia                           |
| 048 | Limbo of the Lost    | kaland                              |
| 049 | Akira                | mászkalós                           |
| 050 | Ruffian              | platform                            |



**Ne fedjétek, ha szeretnétek, akkor Ti szerkeszthetitek az újságot!**

## M.C.H. SZÁMÍTÓGÉP SZERVIZ

Új és használt Commodore, Amiga, IBM desktop és notebook számítógépek,  
részegységek javítása és adás - vétele

**Amiga javítás azonnal - vidékre kiszállással is!**

**!!!! Új szolgáltatásunk: számítógépek ingyenes javítása biztosítással !!!!**

**Érdeklődés az alábbi telefonszámokon: 276-0116 vagy 06-30-421-419**